Luxemburg Lfr 123,- Belgien bfr 123,- Niederlande hfl 6,70 Italien Lit 5.800,- Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,80 Spanien ptas 520,- Griechenland DR 850,-

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR COMPUTEC VERLAG 1/97 DM 5,80

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

NINTENDO 64

Der neue Fun Sports-Klassiker!

Wayne Gretzky´s 3D Hockey

Packende Eishockey-Action von Williams

PLAYSTATION

Das Action-Debüt

Tobal No. 1

Ein Beat ´em Up geht neue Wege

MIT RIESENPOSTER

NINTENDO 64 UND PS ZU GEWINNEN!

N64 NEWS

Sensationen aus Japan

Shoshinkai ´97

Brandheiße Infos zu den neuesten N64-Spielen



Fighting Vipers
Command & Conquer
Daytona USA C.C.E.
Tomb Raider u.v.m...

3-Seiten-Test plus Tips & Tricks

PS/SATURN

COMMAND & CONQUER

Die Strategie-Referenz für PlayStation und Saturn



0931/5716-01 ODER 06

Internet: http://www.logon.de/kranz

Theo
Ver

AB 20.11. ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTS-BESTELL-HOT-LINE 0180/5211844

Läden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68



COMMAND & CONQUER
(SATURN/PLAYSTATION) 99.- DM



FIFA SOCCER 97
(SATURN/PLAYSTATION) 84.- DM



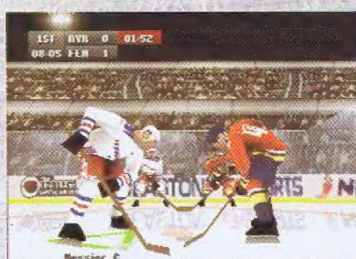
DARK SAVIOR (SATURN) 89,- DM



DIE HARD TRILOGY
SATURN/PLAYSTATION) 89.- DM



TOMB RAIDER
(SATURN/PLAYSTATION) 89.- DM



NHL 97
(SATURN/PLAYSTATION) 84.- DM



VIRTUA COP 2
(SATURN) 94.- DM

SEGA SATURN

SEGA SATURN 389,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND SEGA TIPS & TRICKS-BUCH
SEGA SATURN 459,-
COMMAND & CONQUER SET
WIE OBEN, INKL. DEM TOPSPIEL C&C
SEGA SATURN SEGA RALLY SET 459,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
CONTROL PAD - ORIGINAL 44,-
3D-CONTROL PAD 64,-
EXPLORER CONTROL PAD 19,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
ARCADE RACER - LENKRAD 109,-
PREDATOR GUN 69,-
PISTOLE FÜR VIRTUA COP 1&2
GAME BUSTER - ACTION REPLAY 79,-
MEMORY CARD 4 MBIT - ORIGINAL 99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
ACTUA GOLF (ANFANG DEZ.) 89,-
AMOK (DEZ.) 89,-
ANDRETTI RACING (ENDE JAN.) 89,-
AREA 51 (DEZ.) 94,-
BATMAN FOREVER 89,-
BLAM! MACHINEHEAD 94,-
BLAZING DRAGONS 79,-
BREAKPOINT TENNIS 99,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.) 99,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.) 89,-
CRUSADER NO REMORSE (ENDE JAN.) 89,-
DARK SAVIOR (JAN.) 89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP ED. 94,-
DESTRUCTION DERBY 84,-
DIE HARD TRILOGY (ANFANG JAN.) 89,-
DISCWORLD 79,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL (JAN.) 89,-
EXHUMED 89,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE JAN.) 84,-
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.) 89,-
IRON & BLOOD (JAN.) 89,-
JEWELS OF THE ORACLE 99,-
LAST DYNASTY 99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.) 89,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.) 89,-
MADDEN NFL 97 84,-
MAGIC THE GATHERING (JAN.) 89,-
MANX TT (ENDE JAN.) 94,-
MR. BONES (DEZ.) 89,-
NBA JAM EXTREME (DEZ.) 79,-
NBA LIVE 97 (ENDE JAN.) 84,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL 97 (MITTE DEZ.) 84,-
NHL POWERPLAY '96 (DEZ.) 89,-
NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD 129,-
PGA TOUR 97 (MITTE DEZ.) 89,-
PROJECT OVERKILL (JAN.) 94,-
RETURN FIRE 89,-
SCORCHER (JAN.) 89,-
SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.) 89,-
STORY OF THOR 2 84,-
STREET RACER 89,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 94,-
SUPER MOTOCROSS 89,-
TEMPEST 2000 (DEZ.) 89,-
THREE DIRTY DWARVES 89,-
TOMB RAIDER 89,-
TOSHINDEN URA (DEZ.) 89,-
TUNNEL B1 89,-
VIRTUA COP 2 94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-
VIRTUA FIGHTER 2 94,-
VIRTUA ON (MITTE JAN.) 89,-
WHIZZ (DEZ.) 89,-
WORLD SERIES BASEBALL 2 84,-
WORLDWIDE SOCCER '97 89,-
WWF IN YOUR HOUSE 79,-
X2 - PROJECT X 99,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
CONTROL STATION - CONTROL PAD 29,-
STATION MASTER - CONTROL PAD 34,-
NEGCON PAD 79,-
ANALOG JOYSTICK 129,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
MADCATZ - LENKRAD 139,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY 79,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIGINAL 44,-
MEMORY CARD PLUS 120 BLOCKS 74,-
MEMORY CARD PLUS 360 BLOCKS 109,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE 159,-
ANTENNENKABEL - ORIGINAL 44,-
A-TRAIN 99,-
AREA 51 (DEZ.) 94,-
AYRTON SENNA KART DUEL 99,-
BAPHOMETS FLUCH (DEZ.) 89,-
BATMAN FOREVER 89,-
BEDLAM 94,-
BLACK DAWN (DEZ.) 94,-
BLAM! MACHINEHEAD 89,-
BLAST CHAMBER 99,-
BLAZING DRAGONS 79,-
BREAKPOINT TENNIS 99,-
BUBBLE BOBBLE 84,-
BURNING ROAD 89,-
CHRONICLES OF THE SWORD 89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.) 99,-
CRASH BANDICOOT 109,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.) 89,-
CRUSADER NO REMORSE (ENDE JAN.) 89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR 89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.) 99,-
DIE HARD TRILOGY 89,-
PREDATOR GUN 69,-
PISTOLE FÜR DIE HARD TRILOGY
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.) 89,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL 89,-
EXHUMED (JAN.) 89,-
FIFA SOCCER 97 84,-
FIRO & KLAWD 89,-
FORMEL 1 99,-



NINTENDO 64 399,- DM

Das große Warten

Alle Besitzer einer Nintendo 64-Konsole auf der Welt werden derzeit auf eine harte Geduldsprobe gestellt. Während jeden Monat die neuesten Ankündigungen über Wonne-Module verlautet werden, herrscht in den Softwareregalen der Videospielgeschäften noch trostlose Leere. Besonders schlimm ist die Situation in Japan, wo es bisher noch kein einziger Dritthersteller geschafft hat, einen modularen Spaßmacher auf den Markt zu werfen. Big "N", bekannt durch ihre restriktive Softwarepolitik, jongliert hier mal wieder im Grenzbereich zwischen Genie und Wahnsinn. Einerseits garantieren die strengen internen Kontrollen einen hohen qualitativen Standard, andererseits verunsichern ständige Verschiebungen und akuter Softwaremangel immer mehr die Endverbraucher und Händler. In den USA sieht es glücklicherweise wesentlich besser aus. Mit Williams Eishockey-Gekloppe **Wayne Gretzky's 3D Hockey** für Nintendos Flaggschiff knüpfen die Amerikaner in brillianter Weise an die NBA Jam-Tradition an. Mit der jährlichen **Shoshinkai-Messe** in Japan, der größten Nintendo-Fachmesse, werden zudem die neuesten modularen Ergebnisse, samt einem Video zu den ersten 64DD-Produkten präsentiert. Wie Zelda und andere bekannte Gesichter im High Tech-Gewand aussehen, erfahrt Ihr in unserem großen Special. Um die Tantalus-Qualen vollendens zu verstärken, haben wir in der Szene zudem eine ultimative Release Schedule aller derzeit bekannten N64-Module abgedruckt. Von der Fiktion zur Realität: Den Hammer der Ausgabe stellt ganz klar Westwoods geniales Strategie-Epos **Command & Conquer** für PS und SAT dar. Unser RPG/Strategie-Experte René nahm die Silberlinge freudig entgegen und ward fortan für lange Zeit nicht mehr gesehen. Das Ergebnis bildet ein umfassender Test sowie zwei Seiten mit allen notwendigen Tips & Tricks. Ihr seht also, es steckt mal wieder 100-Seiten geballter Videospielspaß in der Mega Fun.



Command & Conquer Seite 36 und T&T 4



Wayne Gretzky's 3D Hockey Seite 22

Viel Spaß beim Durchwühlen!

Euer Mega Fun Team



Shoshinkai-Special Seite 18





Der erste N64 Thirdparty-Titel

Wayne Gretzky 3D Hockey

Ultraschnelles Eishockey im NBA Jam-Gewand

Seite 24



Slam it!

NBA Jam Extreme

Der Fun Sports-Klassiker mit toller Polygon-Technik

Seite 66



Es ist Krieg!

Command & Conquer

Intelligente Echtzeit-Gefechte im Strategie-Klassiker

Seite 36 und T&T Seite 4

Rubriken

News

Specials

Spiele-Index

NEWS-SCREEN


Felsen und Bäume wirken extrem real

Auf einigen Streckenabschnitten geht es recht kurvig zu




Nach einem Dreher bleiben Gummispuren auf dem Asphalt zurück

Arcade

Super Car

Dem Wunschtraum eines absolut realistischen Rennspiels kommt die neueste Entwicklung von AM2 verdammt nahe. Schaut man sich die Hardware an, die dem Super Car Automaten Leben einhaucht, versteht man auch, weshalb Rennstrecken und Fahrzeuge so extrem wirklichkeitsgetreu wiedergegeben werden: Wie schon bei Virtua Fighter 3, zaubert das leistungsstarke Model 3 Board Grafiken auf den Bildschirm, die ihresgleichen suchen. Vier edle, pfeilschnelle Sportwagen stehen zur Wahl, die man meist nur in Autozeitschriften zu Gesicht bekommt: Chryslers Dodge Viper, ein McLaren F-1, ein Porsche 911 und last but not least ein Ferrari F40. Obwohl Puristen unter den Rennspielfans darauf bestehen mögen, während eines Rennens grundsätzlich nur die Fahrerperspektive zu wählen, ist es bei Super Cars durchaus lohnenswert, sich auch einmal für einen der anderen drei Blickwinkel zu entscheiden, um sich am rassigen Äußeren der super-exklusiven Kutschen zu erfreuen. Ebenso wie beim Styling der Fahrzeuge gingen die Leute von AM2 auch beim Streckendesign mit viel Detailliebe zu Werke. Berührt ein Auto in voller Fahrt die Leitplanke, sprühen Funken, und auf dem Asphalt bleiben nach einem feurigen Start schwarze Reifenspuren zurück. Wunderschön wurde das Wechselspiel von Licht und Schatten auf Felsen, Bäumen und Gebäuden in Szene gesetzt, und es sieht großartig aus, wenn das Ende eines Tunnels von grellen Sonnenstrahlen hell erleuchtet ist. Am Flughafen kann man Jets beim Landeanflug beobachten und sich vom gewaltigen Rumpf einer Boeing 747 beeindrucken lassen, die direkt neben der Fahrbahn geparkt wurde.
Wie viele Strecken es insgesamt geben wird ist noch nicht bekannt, sicher ist jedoch, daß für jeden Geschmack etwas dabei sein wird. Kurvenreiche Abschnitte, die tadelloses Handling der Autos erfordern, Steigungen, Gefälle und selbstverständlich ausgedehnte Geraden, um die Luxus-Schlitten richtig ausfahren zu können. Phantastisch wäre es natürlich, wenn Super Car auch auf den Saturn umgesetzt würde, aber darauf zu hoffen, dürfte selbst ausgesprochenen Optimisten schwerfallen.


Am Flughafen starten und landen Flugzeuge

Hersteller: Sega **Erscheint:** K.A.
Genre: Rennspiel **Umsetzungen geplant:** K.A.


Chryslers Dodge Viper ist einer von vier Traumwagen, die man steuern darf


Bei Wandberührungen sprühen Funken


Aus vier unterschiedlichen Perspektiven darf gewählt werden


IRGENDWO DA DRAUSSEN
GIBT ES LEBEN.

UND DAS HAUT DIR GEW

HOTLINE 040/391113 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

VON DEN MACHERN
VON RESIDENT EVIL
UND STREET FIGHTER.

CAPCOM

Die intergalaktische 3D-Polygonarena öffnet ihre Pforten. Zehn unerbittliche Gladiatoren mit bis zu

PlayStation

Ten Pin Alley

Die regelmäßigen Besuche auf der nächsten Bowlingbahn gehören bald der Vergangenheit an. Electronic Arts bringt mit Ten Pin Alley eine astreine Bowling-Simulation heraus. Euch stehen mehrere verschiedene Spieler mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Wahl. Habt Ihr Euren Akteur gewählt, dürft Ihr auf der Bahn entweder ein wenig Üben oder ein richtiges Turnier gegen die PS oder menschliche Mitspieler austragen. Dabei ist die Animation der Polygon-Figuren recht witzig ausgefallen. Verpatzt Ihr einen Wurf, kann es schon mal vorkommen, daß Euch die Kugel den Kopf verdellt. Wir freuen uns jetzt schon auf die Testversion.

Hersteller: Electronic Arts **Erscheint:** 1997 **Genre:** Sportspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



Die beiden Halbkreise zeigen Eure Wurfstärke an

Nintendo 64

Star Fox 64

Als im März 1993 Fox McCloud zum erstenmal die Raketen seines Airwing-Jägers zündete, wurde der Traum vieler Sciencefiction Fans auf dem SNES zur Wirklichkeit: Heiße Lasergefechte im Weltraum, während derer man sogar in gegnerische Zerstörer hineinfliegen konnte, und heftige Schlachten auf Planetenoberflächen. Dank des von Argonaut Software entwickelten SFX-Chips war es Nintendo gelungen, ein faszinierendes 3D-Shoot'em Up mit, für damalige Verhältnisse, atemberaubenden Polygongrafiken zu entwickeln. Ziemlich genau vier Jahre später startet der smarte Fuchs erneut durch, diesmal jedoch auf dem Nintendo 64. Auch in seinem zweiten Abenteuer nimmt es der kampferprobte Held mit einer gewaltigen feindlichen Armada auf, um seinen Heimatplaneten Corneria vor einer Invasion zu bewahren. In gewohnter Weise ballert sich Fox durch zahlreiche abwechslungsreiche Stages, an deren Ende monströse Roboter, riesige Schlachtschiffe und andere imposante Finalgegner warten. Im Gegensatz zum SNES-Spiel, bei dem die Flugbahn relativ fest vorgegeben war, darf der Airwing nun in einigen Stages völlig frei in jede beliebige Richtung gesteuert werden. Besonders interessant versprechen die Kämpfe auf Planeten zu werden, denn dort findet die Action sowohl in der Luft als auch am Boden statt. Im Arwing jagt Fox durch enge Canyons und an zusammenkrachenden Säulen und Gebäuden vorbei. Zwischendurch steigt er auf ein gepanzertes Kettenfahrzeug um und holt die Gegner mit einer dicken Kanone vom Himmel. Die drei Wingmen Peppy, Falco und Slippy sind natürlich wieder mit von der Partie und stehen dem Helden mit Rat und Tat zur Seite. Die Kommentare der Flügelmänner erscheinen jetzt nicht mehr nur als Text auf dem Bildschirm, alle Akteure melden sich mit passenden Stimmen zu Wort. Was die Grafiken betrifft, setzt Starfox 64 das hohe Niveau der bisher erschienenen Nintendo 64 Spiele fort und glänzt, beispielsweise beim Flug durch Wolken, oder knapp über glitzernden Wasseroberflächen, mit eindrucksvollen Effekten. Das Spiel erscheint zwar erst in etwa drei Monaten, aber schon jetzt ist klar: Mit Starfox 64 hat Nintendo es wieder geschafft einen SNES-Hit fachmännisch zu recyclen.



No limits: In manchen Stages darf Fox uneingeschränkt in jede Richtung fliegen


Zwischendurch dürfen die Gegner mit einem Panzer aufgemischt werden

Hersteller: Nintendo **Erscheint:** März (Japan) **Genre:** Shoot'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Gigantisch: An diesem Endgegner hat Fox ein wenig zu knabbern


Geschwächte Schilde können mit Power Ups aufgefrischt werden



Bereit zu neuen Abenteuern: Fox McCloud is back!

PlayStation

Fantastic Four

Im Probe-Special haben wir bereits kurz über diesen interessanten Side-Scroller berichtet, bei dem die vier Marvel-Stars kräftig die Fäuste wirbeln lassen. Im Gegensatz zu früheren Final Fight-Verschnitten werden ausschließlich texturierte Polygone verwendet, so daß Zoom-Effekte und eine individuelle Kameraführung kein Problem darstellen. Bereits das frühe Ergebnis, das unter der Regie von Bark, einem Programmierer eines indizierten Prügelspiels, entstanden ist, läßt Großes hoffen. Feinste Texturen sowie erstklassige Licht und Schatten-Effekte sorgen für eine Optik, die sich vor keinem Vergleich zu scheuen braucht. Die vier Charaktere wurden zudem dank Motion Capture-Technik ungemein elegant und fließend animiert. Der Zocker darf dabei auf ein Repertoire an Special Moves zurückgreifen, das keine Wünsche eines eifrigen Marvel-Lesers offen läßt. Zusammen mit dem enormen Umfang (36 Levels) und der erstklassigen House- und Jazz-Musikuntermalung entsteht ein rundum guter erster Eindruck.



Die Licht-Effekte in den düsteren Seitenstraßen sorgen für Atmosphäre

Hersteller: Acclaim/Probe **Erscheint:** Juni **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Mr. Fantastic kann seine Gliedmaßen wie im Comic Dhalsim-mäßig strecken



Die Motion Capture-Animationen von "Das Ding" erinnern an einen Sumo-Ringer



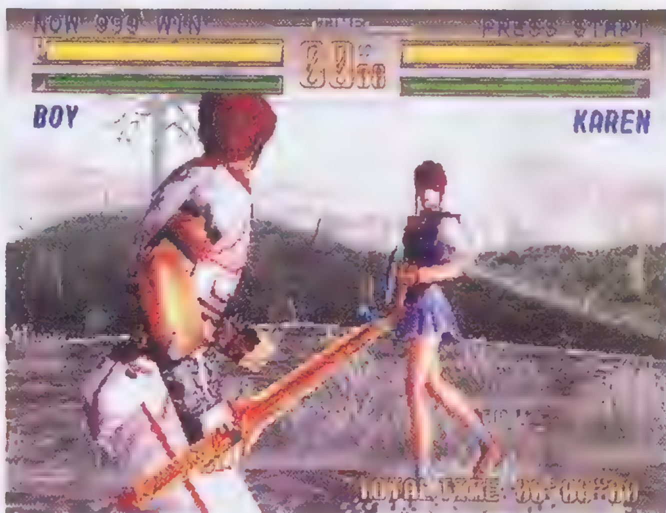
"Die Flamme" schwebt wie sein Comic-Ego über der Erde

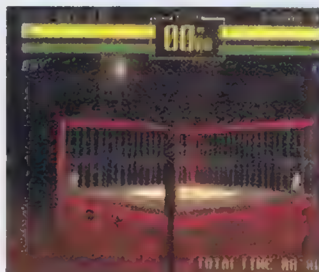
Saturn

D-XHIRD

Die japanische Softwareschmiede Takara, die sich vor allem durch ihre Toshinden-Serie im Beat 'em Up Genre einen Namen gemacht hat, scheint für ihr jüngstes Werk die besten Features aus anderen Beat 'em Ups genommen, in einen Topf geworfen und gut vermengt zu haben. Mit überraschenden Neuerungen ist also nicht unbedingt zu rechnen, dafür bietet D-XHIRD eine interessante Mischung bekannter Prügelspiel-Elemente. Etwa zehn Fighter werden gegeneinander antreten, jeder einzelne mit einem todbringenden Kampfwerkzeug ausgerüstet. Wer den Gegner nicht mit der Waffe niederstrecken möchte, kann auf ein breites Repertoire an Schlag, Tritt- und Wurftechniken zurückgreifen. Abwechslungsreich wurden die verschiedenen Kampfschauplätze gestaltet. Einige Fights werden in geschlossenen Räumen ausgetragen, andere finden in Szenarien statt, die von keinerlei Begrenzung umschlossen sind. Entsprechend ist es notwendig, die Angriffs- bzw. Verteidigungstaktik den räumlichen Gegebenheiten anzupassen. Ist der Ring von Mauern umgeben, darf man diese auch zum Angriff benutzen, um sich beispielsweise davon abzustoßen. Sind dagegen keinerlei Wände vorhanden, ist es möglich, den Gegner aus der Arena zu schubsen und somit den Kampf durch "Ring Out" zu beenden. Bis sich die D-XHIRD CD im Saturn drehen wird, werden wir uns noch etwas gedulden müssen, da das Spiel erst zu etwa 30% fertig ist.

Mit tödlichen Waffen gehen die Fighter aufeinander los





Einige Arenen sind von Gittern und Mauern umgeben



Boy hat einige beachtliche Wurftechniken auf Lager



Mehr als zehn Charaktere werden zur Wahl stehen

Hersteller: Takara **Erscheint:** Frühjahr '97 (Japan) **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** K.A.

PC, Amiga, PSX
SAT und Zubehör

CROSS
Computersystems GmbH

Information

Die Importe benötigen einen Umbau-Chip!!!

Händleranfragen sind erwünscht !

Neueröffnung

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 20.00
Sa 11.00 - 16.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Importe

Blazing Dragons
Slam & Jam 96
NBA Live 96
je nur 39.-

Umbau-Chip
Need for Speed
Road Rash
je nur 39.-

Destruct. Derby 2
Twisted Metal 2
Road Rage
je nur 99.-

Dragonheart
Soul Edge *
Tobal No.1
je nur 99.-

Superstar Soccer
2 Xtreme
Spot
je nur 99.-

Rebel Assault 2
Batman Forever
je nur 99.-

Beyond t. Beyond
Legacy of Kain
Allied Gen.
je nur 99.-

Jumping Flash 2
Floating Runner
Bubsy 3D
je nur 39.-

Steel Harbinger
Slamscape
Po'ed
je nur 99.-

Strike Point
Top Gun
Cyberia
je nur 39.-

PSX Hardware

PlayStation 389.-
Pad 55.- + Memory-Card 46.- + Konsolen-Tasche
zus. nur 89.-

neGcon Pad
79.-

Steering Wheel
149.-

Spezialized Joystick
107.-

Analog Joystick 119.-
Padverlängerung 19.-
Station Pad 29.-
StationMasterpad 39.-

ASCII Pad
63.-

Mouse+ Mauspad
55.-

Memory 8 MBit 76.-
Memory 24 MBit 99.-
Memory Drive 179.-
Multiplayer-Box 63.-

Predator Gun
69.-

Gamebuster 84.-
HF-Adapter 45.-
Link-Kabel 24.-
Scart-Kabel 24.-

PSX Software

Crash Bandicoot
Formel 1
Tekken 2
je nur 99.-

Motor Toons GP 2
Hardcore 4x4 *
Senna Karts
je nur 84.-

Supersonic Racers
Burning Road
Street Racer
je nur 89.-

Iron & Blood
Fire & Klawd
Tunnel B1
je nur 79.-

Project Overkill
Resident Evil
je nur 88.-

Jumping Flash 2
Wipe Out 2097
Hexen *
je nur 92.-

Jewels o. t. Oracle
Sim City 2000
X-COM 2
je nur 89.-

Bubble Bobble 2
Adv. of Lomax
Cheesy
je nur 84.-

Blast Chamber
Soviet Strike
Alien Tril.
je nur 84.-

Blam Machinehead
Last Dynasty
Black Dawn
je nur 89.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Unsere Spiele des Monats:

FIFA Soccer 97
Realer Fußball durch Motion Blending-Technik.
Neu für Sony Playstation und Saturn.
Komplett deutsch
nur 79.-

Command & Conquer
Meistverkauftes Echtzeit-Strategiespiel der Welt.
Neu für Sony Playstation und Saturn.
Komplett deutsch
nur 99.-

Top - Angebote PSX und Saturn

SEGA Saturn + Pad +
Command & Conquer
nur 489.-

Baphomet's Fluch
Myst
Nur PSX
je nur 84.-

Die Hard Trilogy
Tomb Raider
Für PSX und SAT
je nur 89.-

Disruptor
Exhumed
Nur PSX
je nur 84.-

Worldwide Soccer
Virtua Cop 2
inkl. Virtua Gun nur 149.-
Nur SAT
je nur 99.-

Nascar Racing 96
Pandemonium *
Nur PSX
je nur 79.-

NBA Jam Extreme
WWF In Your House
Für PSX und SAT
je nur 79.-

Star Gladiator
Tril.
Nur PSX
je nur 94.-

NHL Hockey 97
NHL Powerplay
Für PSX und SAT
je nur 79.-

Warhammer
A-Train
Nur PSX
je nur 92.-

Shockwave Assault
FIFA Soccer 96
Hi-Octane
Nur SAT
je nur 39.-

NBA Live 96
Viewpoint
Hi-Octane
Nur PSX
je nur 39.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !

Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software !



Star Wars-News

Fans der Krieg der Sterne-Trilogy dürfen sich die Hände reiben, denn Ostern nächsten Jahres ist es soweit: Alle drei Teile der erfolgreichsten Sciencefiction-Serie kommt in einer völlig überarbeiteten Version noch einmal in die Kinos. Das bedeutet die komplette Restaurierung der Negativkopien, digitaler Sound, verbesserte Spezialeffekte, "Director's Cut", d.h. das Einsetzen von bisher unveröffentlichten Szenen. Außerdem wurden speziell für diese Versionen noch einmal ein paar Szenen mit aufregenden Computer-Effekten nachgedreht. Zeitgleich wird zudem in England die zweite Staffel von Star Wars abgedreht, die zeigt, was voher geschehen ist ("The Beginning"). Wer mehr über seinen Film-Liebling wissen möchte, sollte dem **Offiziellen Star Wars Fan Club** (OSWFC), dem größten seiner Art in Europa, beitreiten, das neben vielen Serviceleistungen auch ein vierteljährlich erscheinendes Clubmagazin bietet sowie die nächste große SW-Convention in München 29.03 - 31.03. organisiert.
Kontakt: OSWFC, Postfach 110407, 86029 Augsburg
Zum Abschluß noch die **Starttermine** für die Star Wars Special Edition: Star Wars 20.03.97; Das Imperium schlägt zurück 10.04.97; Die Rückkehr der Jedi-Ritter 24.04.97

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

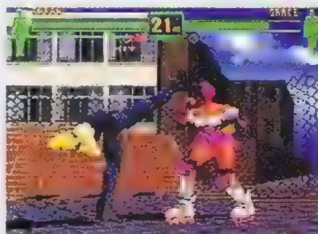
1. Mario Kart 64 (N64)
2. FIGHTERS MEGAMiX (SAT)
3. Soul Edge (PS)



Neuer Prügelhammer von AM2

Ganz still im Geheimen werkelten die Designer der legendären Programmierschmiede **AM2** vielleicht an DEM Weihnachtshit schlechthin für den Saturn. Es handelt sich dabei um einen Prügler namens **FIGHTERS MEGAMiX** (man beachte die Schreibweise!) im Stile von Virtua Fighter, bei dem, wie bei Neo Geos King of Fighters, die besten Fighter des Beat'em Up-Genres gegeneinander antreten. Den Grundstock bilden dabei alle VF 2-Charakter sowie eine Reihe von Fighting Viper-Knochenbrecher, namentlich: Bahn, Tokio, Honey, Sanman sowie Picky. Das restliche Ensemble bildet ein ziemlich illustrer Haufen aus anderen Videospielen, wobei AM2 daraus noch ein kleines Ratespiel macht. Die voraussichtlichen Kandidaten sind unter anderem: Bean & Bark (Sonic Fighters), Akira & Pai (Virtua Fighter Kids), Janet (Virtua Cop 2) sowie der mysteriöse Charakter Shiba, der für eine frühe Virtua Fighter 1-Version geplant war. Bereits das imposante Kämpferfeld (es gibt natürlich eine Reihe von **versteckten Kämpfern**) dürfte Überraschung genug sein, doch AM2 setzt noch einen drauf: Jeder VF-Hero wird alle Special Moves aus **Virtua Fighter 3** beherrschen, inklusive der Möglichkeit mit einer vierten Aktionstaste in die dritte Dimension flüchten zu können. Aus Fighting Vipers wurde zudem das System der zerstörbaren Schutzkleidung übernommen. Grafisch gesehen hinterläßt dieser Mega-Klopper einen exzellenten Eindruck mit hochauflösenden Grafiken und dreidimensionalen gestalteten Backgrounds. Wir wollen dieses Teil möglichst schnell!!!







Schon Gehört

+++ Folgende Titel aus der Psygnosis-Softwareschmiede werden noch für den Saturn umgesetzt: Adidas Power Soccer, Assault Rigs, Krazy Ivan sowie Sentient

+++ Bis Ende des Jahres sollen 1,2 Millionen Nintendo 64-Geräte in Amerika über die Ladentische gegangen sein.

+++ Tomb Raider hat aufgrund enormer Vorbestellungen gute Chancen das bestverkaufte 32- Bit-Produkt aller Zeiten zu werden.

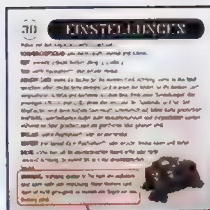
+++ In den privaten Haushalten Europas sollen bis Ende des Jahres bereits zwei Millionen PlayStations stehen. In Deutschland sind es rund 300 000 (Stand 21. September 1996).

+++ In Amerika läuft derzeit ein witziger Werbespot, wo Crash auf Nintendos Firmengelände Mario zum Zweikampf herausfordert und seine Vorzüge anpreist, bis er schließlich verjagt wird.

+++ Die neuesten Infos zu Street Fighter III: Die Namen zwei brandneuer Charaktere sind nun bekannt. Eine mysteriöse weiße Gestalt hört auf den Namen Alex, während ein neuer schwarzer Boxer namens Dudley Balrog würdevoll vertreten soll. Bei den Aktionsmöglichkeiten ist nun schnelles Laufen mit von der Partie. Bei Super Combos (neuer Begriff "Super Arts") wird wie bei Art of Fighting herangezoomt. Die Comic-Grafik wird eine wesentlich erhöhte Farbpalette und mehr Animationen bieten.

+++ Holy Magic Century Eltale von Imagineer dürfte das erste reinrassige RPG für das N 64 werden. Thema: drei junge Abenteurer kämpfen gegen lästige Monster - So, so.





WARNUNG: Wahrend spielen In The Hunt ein aufheben spiel kann nicht sein streichung. Wenn Memory card raum ist nicht genügend sie müssen ein-fügen ein neu Memory card.

Gebrauchsanweisungs-Wirrwarr

Wir lieben diese deutschen Übersetzungen in den Gebrauchsanweisungen, die teilweise derart unverständlich sind, daß man meinen könnte, ein Nicht-Germanophiler hätte die englischen Texte Wort für Wort ins deutsche übersetzt. Das neueste Beispiel ist das Begleitheft zu "In the Hunt". Wir wissen zwar nicht, was der Autor mit diesem psychedelischen Gestammel meinen könnte, sind aber für jede Anregung dankbar.

Gumpei Yokoi baut eigene Firma auf

Wie wir schon vor geraumer Zeit berichtet haben, verließ die Entwickler-Legende Gumpei Yokoi nach jahrzehntelanger Zusammenarbeit seine ehemalige Mutterfirma Nintendo. Yokoi war maßgeblich für den rasanten Aufstieg von Big "N" verantwortlich, indem er Hits, wie "Ultra Hand", die zahlreichen Game & Watch-Spiele und natürlich den Game Boy entwickelt hatte. Der Weggang hängt höchstwahrscheinlich mit dem Megaflop Virtual Boy zusammen, der ebenfalls von ihm ins Leben gerufen wurde. Knapp ein halbes Jahr nach seiner Kündigung, kehrt Gumpei Yokoi wieder in die Videospielbranche zurück. Mit seinem neugegründeten Unternehmen Koto kümmert sich der innovative Designer um die Entwicklung von spezieller Hardware. Die Entwicklung einer neuen Konsole ist allerdings unwahrscheinlich. Vielmehr wird vermutet, daß er seinen Wurzeln entsprechend weiterhin an Videospielen in Taschenformat à la Game & Watch oder Game Boy werkeln wird.



Gewinner der Crash Bandicoot-Competition

Den ersten Preis bei der Crash Bandicoot-Competition (PS + Spiel + T-Shirt) in der Ausgabe 11/96 konnte Andreas Steder aus Hamburg abstauben. Jeweils ein Mannschaftstrikot beim BMG Gewinnspiel (MF 11/96) haben gewonnen: Kai Patzewitz aus Schwanewede, Sebastian Gritsch aus Bad Rappenau, Ivonne Renaux aus Korschenbroich, Kim Behrendt aus Duisburg, Felix Müller aus Geislitz sowie Sabine Fälschle aus Hürnheim. Wir gratulieren allen glücklichen Gewinnern!

HOT JAPAN

1. Sakura Taisen (Kriegssimulation, SAT)
2. Super Mario 64 (N64)
3. Resident Evil (PS)
4. Dragon Quest 6 (SN)
5. Street Fighter Zero 2 (SAT)

Quelle: Famicom Tsushin

HOT USA

1. Super Mario 64 (N64)
2. Pilotwings 64 (N64)
3. John Madden '97 (PS)
4. John Madden '97 (SAT)
5. NHL '97 (MD)

Quelle: Famicom Tsushin

Die Software-Zukunft des N 64 ist gesichert - THQ gesellt sich zum Dream Team



Zwei neue Lizenznehmer wurden in den erlauchten Kreis der N 64-Entwickler aufgenommen. Der Branchen-Oldie **Atari** hat gleich drei Produkte angekündigt: San Francisco Rush stellt eine wilde Raserei mit heftigem Gegenverkehr dar, Mage erweitert den Kreis dreidimensionaler Beat'em Ups und Maximum Force soll angeblich ein Lightgun-Shooter werden. Wenn das wahr ist, dürfen wir uns demnächst auf eine Lightgun für das N 64 freuen. Die zweite Firma, **THQ**, ist vor allem durch zahlreiche EA-Konvertierungen für das Super Nintendo berühmt berüchtigt. Ihr bisher einziges Projekt widmet sich den balgenden Buben aus der World Championship Wrestling-Liga. Die Catcherei soll eine Vielzahl von individuellen Moves bekannter Wrestler enthalten, als da unter anderem wären: Ric Flair, Sting, Lex Luger, The Giant sowie der Wrestlergreis Hulk Hogan. In Sachen Peripherie wurde die Ankündigung verlautet, daß demnächst ein transparentes Joypad angeboten werde, ähnlich dem Game Boy aus der Special Edition. Außerdem erhärten sich die Gerüchte, daß die Firma Seta an einem leicht zu bedienenden Modem-Kit für den 64-Bitter arbeitet.

Nintendo 64 Pads

Der langjährige, englische Peripherie-Spezialist **Spectravideo**, der seit August diesen Jahres auch einen deutschen Sitz in Rietberg hat, bietet den N64-Usern demnächst zwei Alternativen zum Original N64-Pad an. Das N64 Trident Pad sieht dem offiziellen Joypad sehr ähnlich, bietet aber einige hilfreiche Programmiermöglichkeiten, wie beispielsweise das Dauerfeuer an. Der Controller erscheint in einer normalen Version (59,99 DM) sowie als Pro-Steuereinheit (69,99 DM) mit noch mehr Features. Kontakt: 05244/930215



Last Bronx kommt für den Saturn



AM3 werkelt derzeit an der Umsetzung ihrer dreidimensionalen Knochenbrecherei Last Bronx. Schauplatz ist Tokyo in einer nahen Zukunft. Die Anführer aller bekannten Straßengangs treffen sich, um in harten, aber (halbwegs) fairen Zweikämpfen den stärksten auszumachen. Die Spielmechanik und der Grafikstil erinnern stark an Virtua Fighter, mit dem Unterschied, daß alle Recken über eine Waffe verfügen, wodurch noch mehr Dampf in das Gekloppe kommt. Wie Virtua Fighter wurde auch Last Bronx auf der Model 2-Hardware entwickelt, so daß bei der Saturn-Version mit einigen Abstrichen zu rechnen ist. Bis spätestens Mitte '97 dürfte die Saturn-Transplantation vollzogen sein.



Release Schedule Nintendo 64

(Alle Angaben ohne Gewähr)

Alien Trilogy	Koei/3D-Shooter	K.A.
Area 51	Williams/Gun-Shooting	K.A.
Blade & Barrel	Kotobuki/Flugaction	Frühjahr '97
Blast Corps	Nintendo/Rennaction	April
Blood	GT Interactive/Shooter	K.A.
Body Harvest	Nintendo/Action	Anfang '97
Bomberman 64	Hudson Soft/Geschicklichkeit	Sommer
Buggie-Boogie	Nintendo/Rennspiel	Anfang '97
Chameleon Kid	Nippon/Jump'n Run	Sommer
Clay Fighters 3	Interplay/Beat'em Up	Frühling
Ice Climber 64	Nintendo/Jump'n Run	Frühling
Contra 64	Konami/Jump'n Shoot	K.A.
Creator (64DD)	Nintendo/3D-Paint	?
Cruis'n USA	Nintendo/Rennspiel	Dezember
Cu-On-Pa	T&E Soft/Puzzle	Sommer
Dark Rift	Vic Tokai/Beat'em Up	K.A.
Dead Ahead	Software Creations/?	K.A.
Descent 64	Interplay/3D-Shooter	K.A.
Donkey Kong Country 64	Rare/Nintendo/Jump'n Run	K.A.
Doom 64	Williams/Ego-Shooter	April
Doraemon	Epoc/3D-Adventure	Sommer
Dragon Quest VII (64 DD)	Enix/RPG	K.A.
Dual Heroes	Hudson Soft/Beat'em Up	Sommer
Duke Nukem 64	K.A./Ego-Shooter	K.A.
Dynamite Soccer	Imagineer/Sport	Januar
F-Zero 64	Nintendo/Rennspiel	K.A.
FIFA Soccer '97	EA/Sport	März
The Final Round 64	Konami/Golf	K.A.
Frank Thomas Baseball	Acclaim/Sport	K.A.
Freak Boy	Virgin/3D-Action	Frühling
Goeman 5 (Mystical Ninja)	Konami/Action-Mix	Frühling
Goldeneye 007	Nintendo/Shooter	Frühling
Golf	Nintendo/Sport	Anfang '97
Hexen 64	GT Interactive/Ego-Shooter	K.A.
Holy Magic Century Eltale	Imagineer/RPG	Frühling'97
Human F-1 GP	Human/Rennspiel	Sommer
Jikenbo	Hudson Soft/3D-Adventure	K.A.
Jikkyo Golf Tournament '97	?/Golf	K.A.
J-League Perfekt Striker	Konami/Sport	Frühling
Ken Griffey Jr. Baseball	Nintendo/Sport	K.A.
Kid Icarus 64	Nintendo/Jump'n Run	K.A.
Kirby's Air Ride	Nintendo/Rennspiel	Frühling
Lamborghini American Challenge	Titus/Rennspiel	Sommer
Legend of Zelda 64 (64DD)	Nintendo/Action-Adventure	K.A.
Mage	Atari/Beat'em Up	K.A.
Mah-Jong Master	Konami/Brettspiel	K.A.
Maximum Force	Atari/Lightgun-Shooter	K.A.
Mega Man 64	Capcom/Jump'n Shoot	K.A.
Metroid 64	Nintendo/Jump'n Shoot	K.A.
Mission: Impossible	Ocean/3D Action	Frühling
MK Trilogy	Williams/Beat'em Up	Dezember
Mother 3/Earthbound 3 (64DD)	Nintendo/RPG	K.A.
Multi-Racing	Imagineer/Rennspiel	Frühling
NBA Hangtime	Williams/Fun Sports	K.A.
64 Oozumo	K.A./Sumo-Ringen	K.A.
POD	Ubi Soft/Rennspiel	K.A.
Powerful Pro Baseball 64	Konami/Sport	Februar
Prey	3D Realms/Shoot'em Up	K.A.
Pro Baseball King	Imagnineer/Sport	Januar
Quake 64	Williams/Ego-Shooter	Ende '97
Rev Limit	Seta/Rennspiel	Sommer
Robotech: Crystal Dreams	Gametek/Space-Shooter	K.A.
Robotron X	Williams/Shoot'em Up	K.A.
Saint Andrews Golf	Seta/Sport	Anfang '97
San Francisco Rush	Atari/Rennspiel	K.A.
Shadows of the Empire	Nintendo/Action-Mix	Anfang '97
Shogi	Seta/Schach	K.A.
Silicon Valley	BMG/?	K.A.
Soul Storm	Virtual Hollywood/Adventure	K.A.
Smurfs 64	Infogrames/Jump'n Run	K.A.
Star Fox 64	Nintendo/Space-Shooter	Februar
Street Fighter Alpha Heroes	Capcom/Beat'em Up	K.A.
Street Fighter EX	Capcom/Beat'em Up	K.A.
Super Mario Kart R	Nintendo/Rennspiel	14.12
Super Mario RPG (64DD)	Nintendo/RPG	K.A.
Superstar Soccer 64	Konami/Sport	K.A.
Super Power League Baseball	Hudson Soft/Sport	Sommer
Tales of Phantasia (64DD)	Namco/RPG	K.A.
Tetrisphere	Nintendo/Denkspiel	Januar
Top Gear Rally	Kemco/Rennspiel	Frühling
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim/Ego-Shooter	März
Unirally 64	DMA Designs/Rennspiel	K.A.
War Gods	Williams/Beat'em Up	K.A.
Wet Corpse	Vic Tokai/K.A.	K.A.
Wild Choppers	Seta/Flugaction	Januar
Wonder Project J2	Enix/RPG	Frühling
WCW 64	THQ/Wrestling	K.A.
World Stadium 64	Namco/Baseball	K.A.
Yoshi's Island 64	Nintendo/Jump'n Run	Sommer
Yuke Yuke Trouble Makers	Enix/Action-Mix	K.A.

DAYTONA USA™

Championship

CIRCUIT EDITION







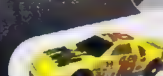












Noch schneller... Noch heißer...
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem Arcade-Autorennspiel ist da.





Fast vor genau einem Jahr lüftete Nintendo erstmals das Geheimnis um ihr sagenumwobenes neues Flaggschiff. In der Zwischenzeit erlebte das N 64 zwei globale Veröffentlichungen in Japan und den USA. Dennoch hat sich im Prinzip nicht allzu viel getan, vergegenwärtigt man sich die Tatsache, daß seit dem Release im Mutterland von Nintendo gerade einmal eine handvoll Module erschienen sind. Insofern machte es auch Sinn - auch wenn die Enttäuschung groß war -, daß das neue Speichermedium namens 64 Disc Drive (Arbeitsname) lediglich hinter einem Glaskasten präsentiert wurde und es von den ersten angekündigten DD-Titeln nur ein paar Demo-Tapes zu sehen gab. Insofern gibt es über die neue Hardware im Prinzip nicht viel neues zu berichten. Das neue Speichermedium wird, wie das Mega CD II unter die Konsole geschoben und arbeit mit relativ großen Disc Drive-Modulen, die einen achtfachen Speicherplatz und eine dreifach schnellere Datenübertragung als PS oder SAT bieten soll. Nachladezeiten dürften somit kaum anfallen. Insgesamt wurden nahezu 40 N64-Produkte vorgestellt, die man zum Teil schon auf der letzten Space World-Messe zu sehen bekam und die zudem größtenteils nicht spielbar waren. Es ist schon unglaublich, mit welcher stoischen Ruhe an der Software gewerkelt wird, während die Hardware-User weiterhin auf dem Trockenen sitzen. Doch schlucken wir den Ärger runter und widmen uns der gezeigten Software, die es teilweise in sich hatte. Bei Yoshi's Island 64, der Fortsetzung der überragenden SN-Hopserei geht es weiterhin zweidimensional zu. Alle Grafiken wurden gerendert und sehen derart plastsich aus, als würden sie in jedem Moment aus dem Screen springen. Mit diesem Titel beweist das N64 zudem, daß auch feinstes Parallax-Scrolling auf vier Ebenen die Hardware vor keine Probleme stellt. Der kindliche Grafikstil und die verrrückten Animatio-



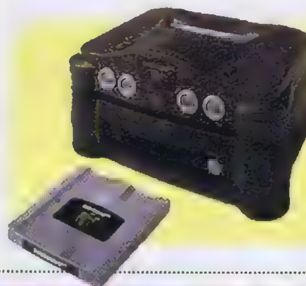
Shoshinkai '96

Ruhe vor dem Sturm

Am 23. bis 24. November richteten sich alle Augen auf das Makuhari Messegelände im Osten Tokyos. Big "N" versammelte alle seine Lizenznehmer, um auf der Shoshinkai-Ausstellung die neuesten Errungenschaften rund um das Nintendo 64 zu präsentieren. Im Blickpunkt standen vor allem das neue Speichermedium 64 DD sowie der dazugehörigen Software-Knaller Zelda 64



Die zahlreichen Besucher mußten sich oftmals nur mit einem Demo-Video begnügen



Technische Daten: DD64

Speicherkapazität: Ca. 64 MByte
Datentransfer: 81 Sekunden für 64 MByte (437 Sekunden bei einem normalen CD-ROM)
Zugriffszeit: 75 ms
Größe: 260 mm x 190 mm
Gewicht: 1,6 KG



Don't touch: Das neue Speichermedium 64 DD wurde hinter einem Glaskasten verstaut

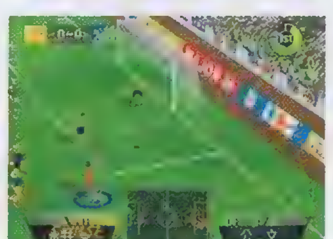
Int. Superstar Soccer 64

Der neue Stern am Sport-Firmament dürfte sicherlich die N64-Version von Konamis Edelbolzerei sein. Auf den ersten Blick gleicht das Spiel vom Aufbau her stark dem 16-Bit-Original, jedoch mit einer ungleich verbesserten Optik. Jeder Dribbler wurde polygon-generiert und sieht durch die feine Mischung aus Texturen und Gouraud Shading schlichtweg famos aus. Die ungemein realistischen Animationen wurden zudem durch das Motion Capture-Verfahren realisiert. Der Spielverlauf bietet alle Tugenden des Orginals und noch einige Extras, wie beispielsweise mehr individuelle Aktionsmöglichkeiten, eine erhöhte Spieldynamik sowie eine subjektive Perspektive. Auffallend ist zudem, wie liebevoll die Standardsituationen (z.B. Freistöße) in Szene gesetzt wurden und somit eine Fülle von spielerischen Möglichkeiten bieten.









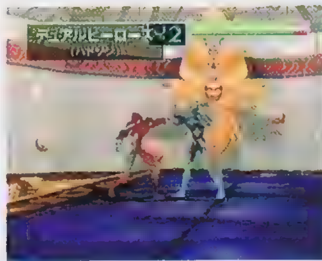
Wenn es Konami gelingt, die grandiose Spielbarkeit mit der N64-Technik zu verbinden, steht uns ein Fußballfest bevor

nen runden den hohen Wiedererkennungswert ab. Bis zum Sommer müssen wir uns allerdings noch gedulden. Die restlichen Nintendo-Produkte Blast Dozer, Kirby's Air Ride sowie Goldeneye 007 sahen leider nicht viel fortgeschrittener aus als auf der letztjährigen Shoshinkai bzw. E3. Zu den interessantesten Third-Party-Titel zählte Enix' neuer Titel Go! Go! Trouble Makers, das von Treasure (Gunstar Heroes, Guardian Heroes) programmiert wurde und somit in technischer Hinsicht einiges bieten dürfte. Es handelt sich dabei um einen Action-Mix mit vielen, abwechslungsreichen Levels in 2D oder 3D, wobei teilweise sogar in der Ego-Perspektive gezockt wird.

Vibration Pack



Die vielleicht größte Überraschung der Messe stellt dieses unscheinbare Peripherie-Gerät dar. Wie eine Memory Card wird das kleine Modul in das Pad geschoben und sorgt mit der passenden Software zusammen für Vibrationen, die eine aufwendige Hydraulik eines Spielhallenautomaten ersetzen sollen. Der erste mit dem Vibration Pack kompatible Titel wird Star Fox 64 sein. Der Effekt ist cool: rammt Ihr beispielsweise ein feindliches Raumschiff, spürt Ihr durch die Vibrationen diese Kollidierung leibhaftig. Das gute Stück wird voraussichtlich Anfang '97 in Japan erhältlich sein.



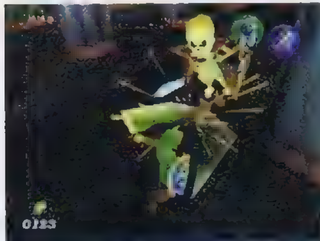
Dual Fighters

Mother 2
(Earthbund 2)

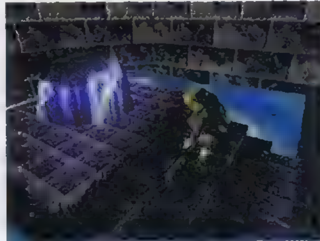
Dieser Titel war für viele Insider eines der Geheimtips der Messe. Es handelt sich dabei um ein reinrassiges RPG vermutlich für das 64 DD. Sensationell ist vor allem die Grafik. Alle Objekte sehen wie gerendert aus, dennoch wurden alle Figuren auf



Polygon-Basis erstellt, die sich in Echtzeit bewegen können - äußerst vielversprechend!



Die kämpferischen Auseinandersetzungen sehen spektakulär aus



Zahlreiche diffuse Licht- & Schatten-Effekte sorgen für Stimmung

Zelda 64

Der Toptitel schlechthin war natürlich das neueste Abenteuer von Link. Es stellt sicherlich das Zugpferd dar, damit das 64 Disc Drive sich von Beginn an gut verkauft (Wer will schon auf ein Zelda-Spiel verzichten?). Überraschenderweise arbeitet das DD-Spiel ähnlich wie King of Fighters '95 (SAT) im Zusammenspiel mit einem ROM-Modul, wodurch sich in technischer Hinsicht einige tolle Möglichkeiten bieten (noch mehr Speicherplatz, keine Nachladezeiten, optimale Save-Möglichkeiten). Das 96-MBit Monster wird, wie Super Mario 64 vollkommene Bewegungsfreiheiten bieten und ähnelt auch vom abstrakten Levelstil her sehr an seinen berühmten Kollegen. Leider zeigte das Demo-Tape nur Dungeons, doch die konnten sich sehen lassen. Faszinierende Schatten-Effekte, superb animierte Gegner, wie zum Beispiel umherwandelnde Skelette



Der grafische Stil und die völlige Bewegungsfreiheit erinnern an Super

und die mittlerweile bekannte programmiertechnische Perfektion (keine Pop Ups & Pixelierung) waren die herausragenden Features von Zelda 64. Die Darstellung der Itmes und Inventorys lassen übrigens den Schluß zu, daß sich am groben Spielablauf nicht viel verändern dürfte.



Bei 96 MByte Speicherumfang dürfen wir uns auf ein gigantisches Echtzeit-Adventure freuen



Auch bei Mario Kart 64 wird nicht mit raffinierten Licht-Effekten gegeizt

Mario Kart 64

Am 14.12. ist es endlich soweit: Unsere langjährige Rennspiel-Referenz und ewiges Kultspiel Super Mario Kart wird auf dem Nintendo 64 fortgesetzt. Im Vorfeld haben wir des öfteren schon darüber berichtet, darum in der Schnelle die neuesten Facts. Auffällig ist zunächst einmal die exzellente Framerate, die eine flüssige Grafik ermöglicht. Dieser Punkt kommt vor allem beim Prunkstück, dem Vier-Spieler-Modus zu tragen, der trotz vier kleiner Fenster immer noch eine gute Übersicht bietet und somit alleine den Kaufpreis rechtfertigt. Die typisch japanische Knuddelgrafik wirkt auf den ersten Blick zwar nicht so spektakulär, steigert sich aber in höheren Stages erheblich. So düst Ihr beispielsweise durch das Schloß aus Super Mario 64 oder durch ein Geisterhaus, wo Euch transparente Geister vom Fahren ablenken. Auf einigen Rennstrecken müßt Ihr übrigens mit starkem Gegenverkehr rechnen, wodurch besonders gute Reaktionen gefordert sind. Der Vorworte sind aber nun genug gefallen, in der nächsten Ausgaben dürft Ihr Euch an einem großen Mario Kart 64-Special erfreuen, das keine Fragen mehr offen läßt.



Der Vier-Spieler-Modus bietet trotz kleiner Fenster immer noch eine erstaunlich gute Übersicht







Gegenverkehr, Geisterhaus und zahlreiche andere spielerische Herausforderungen sorgen für mehr Abwechslung als beim Vorgänger



Das bekannte, tierische Quartett ist wieder mit von der Partie



Während Eurer Mission habt Ihr ständigen Funkkontakt mit den anderen Piloten

Star Fox 64

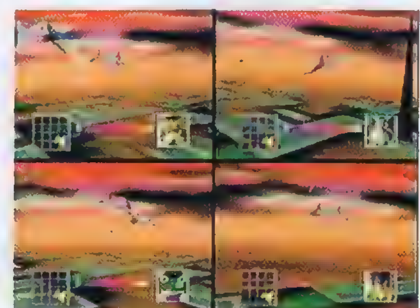
Die neuesten Infos zum Weltraum-Shooter in Kurzform. Es handelt sich um eine Mixtur aus Star Fox 1 & 2 (das leider nie erschienen ist). In einigen Stages wird die Flugroute vorgegeben, in anderen Levels genießt Ihr hingegen völlige Bewegungsfreiheit. In einigen Abschnitten seid Ihr sogar mit einem Panzer unterwegs, um es mit der feindlichen Armada aufzunehmen. Es gilt zudem nunmehr als sicher, daß Ihr auch zu viert gleichzeitig um die Wette ballern dürft. Der erste technische Eindruck ist noch zwiespältig: Die enorm hohe Framerate, die farbenprächtigen Endgegner (teilweise bildschirmfüllend!) & Hintergrundgrafiken sind zwar beeindruckend, andererseits fallen bei den Abschnitten ohne Nebeleffekte noch einige gröbere Grafikfehler auf, die aber hoffentlich noch bis zum Release im April beseitigt werden.

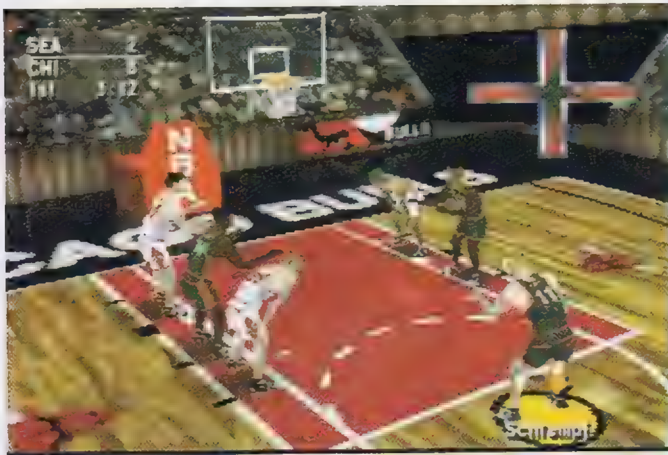


Neu: Bei Star Fox 64 seid Ihr zur Abwechslung auch mit einem schwer bewaffneten Panzer unterwegs









Freiwürfe werden wie gehabt durch zwei überkreuzte Powerbalken simuliert

PlayStation

NBA Live '97

Auf ein neues EA: Die neueste Basketball-Simulation wurde technisch völlig umgekrempelt und auf Polygon-Basis generiert

Auch NBA Live, Electronic Arts offizielle Basketball-Simulation war im 16-Bit-Zeitalter noch Referenz, ehe der Titel sich der geballten Rechnerkraft der NG-Konsolen beugen mußte. Doch EA holt auf, indem es die ehemaligen Sprite-Basketballer in Rente schickte und stattdessen Motion Capture-animierte Polygon-Recken auf den Court schickt. Diese sehen im Preview zwar noch etwas kantig und statisch aus, beherrschen aber bereits jetzt schon alle wichtigen Dunk-Variationen. Der Sound begeistert außerdem durch mitreißende Hip Hop-Tracks, die teilweise ziemlich jazzig klingen. Beim Gameplay wurde Altbewährtes mit dezenter Innovation vermischt. So dürft Ihr im Pausenmenü als Trainer auftreten und eine Vielzahl an offensiven und defensiven Spielstrategien auswählen und per L- und R-Taste während des Spiels aktivieren. Außerdem könnt Ihr durch die Festlegung der Spielerpaarungen sicherstellen, daß der gegnerische Topakteur gut abgeschirmt wird. Die Aktionsmöglichkeiten gehen über die Standardaktionen hinaus. So könnt Ihr im Ballbesitz auf Knopfdruck zwei besondere Bewegungsabläufe abrufen, wodurch das rote Rund beispielsweise vorbildlich durch den NBA-Star gedeckt wird. (Ulf)

Hersteller: Electronic Arts **Erscheint:** 20. Dez. **Genre:** Sportspiel **Umsetzungen geplant:** Saturn (31. Jan.)



Sieben Perspektiven und ein regulierbarer Zoom sorgen für unzählige, einstellbare Blickwinkel



Der Blutgehalt läßt sich im Options-Menü einstellen

Nintendo 64

Killer Instinct Gold

Der erste Prügler für den 64-Bitter hätte kaum opulenter ausfallen können: Tonnenweise gerenderte Grafiken in Arcade-Qualität und unzählige Combo-Möglichkeiten sorgen bei jedem Beat 'em Up-Freak für glänzende Augen

Auf eine ohnehin meistens unsinnige Hintergrundstory der Marke "Die besten Fighter der Welt wurden versammelt, um..." wurde glücklicherweise verzichtet, darum gleich an's Eingemachte: KI Gold (Es handelt sich um die fertige US-Version) stellt eine leicht modifizierte Version des Arcadekrachers KI 2 dar, deren Knochenbrecher-Ensemble aus insgesamt zehn Charakteren besteht. Die Kämpfer Cinder, der Saurier Riptor sowie die Rothaut Thunder sind zwar nicht dabei, werden aber sehr gut vertreten durch die zierliche Nunchako-Künstlerin Kim Wu, die Amazonen-Schönheit May sowie dem stahlblonden Barbaren Tusk, der einen fetten Zweihänder schwingt. Den Obermotz mimt zudem der angsteinflößende Gargo, ein Gargoyle-Wesen mit mächtigen Schwingen. Um ihn herauszufordern, müßt Ihr allerdings den Arcade-Modus auf Schwierigkeitsstufe "Normal" durchzokken, was aufgrund der ausgesprochen intelligenten CPU-Gegnern nicht einfach ist. In der nahezu üblichen Street Fighter-Manier liefern sich alle Duellanten heiße Gefechte. Ungewöhnlich ist lediglich, daß es kein "Best of Three"-Prinzip gibt. Stattdessen verfügt jeder Recke über einen Energiebalken, der sich nach einem Niederschlag noch einmal vollständig auflädt. Die Differenzierung der Schlag- und Tritthärte wurde unterteilt in "Leicht", "Mittel" und "Hart" und bietet im Zusammenspiel mit dem Pad höchst unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten. Im wesentlichen geht es aber bei KI Gold um die Perfektionierung von Combos. Was die Programmierer in diesem Zusammenhang entwickelt haben, ist wahrlich eine Wissenschaft für sich und läßt sich aus Platzmangel nur in groben Zügen erklären. Wollt Ihr den Widersacher mit einer ganzen Schlagserie niederstrecken, beginnt Ihr den Combo mit einem "Opener", anschließend müßt Ihr einen Auto-Double aktivieren, um den Combo quasi am Leben zu erhalten. Wie in einem Baukasten dürft Ihr das Spielchen dann beliebig fortsetzten und beispielsweise einen Special Move folgen lassen oder das ganze mit einem End Finisher "garnieren". Auf diese Weise sind relativ simple "Triples" (drei Treffer) bis hin zum "Ultimate Combo" (13 Treffer aufwärts) möglich.



Glacius kann seinen Körper beliebig verformen und so beispielsweise zum Mega-Uppercut ausholen

KI Gold bietet die bisher aufwendigsten Render-Grafiken

Doch das ist erst der Anfang: Profis machen sich desweiteren die eigens entwickelte "Papier, Stein, Schere"-Theorie zunutze, sprich auf jeden Schlag gibt es



Das Sklavenschiff mit rudernen Skeletten zählt mit zu den aufregensten Backgrounds



Die Animationen können sich nicht mit denen von Virtua Fighter & Co messen

DAS KÄMPFERFELD












Das zehnköpfige Kämpferfeld wurde 1:1 von KI 2 übernommen, inklusive dem Endgegner Gargo. Ob die "verlorenen Charaktere" Cinder, Riptor und Thunder versteckt wurden, ist noch ungewiß



Die Kamera ist nicht statisch, sondern paßt sich immer der jeweiligen Situation an

einen passenden Gegenschlag. Um die Combo-Möglichkeiten noch mehr auszureizen, liefert ein Extra-Energiebalken, der sich durch vollführte Aktionen stetig auflädt, zusätzliche Super Moves. Wer sich mit dieser komplexen Materie intensiv auseinandersetzt weiß nach einiger Zeit auch, was es beispielsweise mit einem "Parry", "Air Doubles", "Pressure-Breakers" oder mit einem "Shadow Combo" auf sich hat, denn wie es schon der Gebrauchsanweisung steht: "There ist still a lot to learn!". Glücklicherweise wurden aber zur professionellen Fortbildung gleich drei Trainings-Modi unter die Modulhaube gesteckt. Bei der Practise-Option dürft Ihr auf einen wehrlosen CPU-Fighter einprügeln, wobei alle Joypad-Aktionen zur Orientierung unten eingeblendet werden. Absolut vorbildlich ist vor allem aber der Trainings-Modus, wo ein asiatischer Martial Arts-Greis Euch diverse Aktionen vorgibt, die Ihr dann anschließend korrekt nacheifern müßt. Auf diese Weise lernt Ihr in fünf Kategorien alles Wissenwerte über die große weite Welt der Combos. Zur Technik: Nintendo hat nicht zu viel versprochen: Bei KI Gold handelt es sich in der Tat um absolute Arcadequalität. Wie in der Spielhalle sind alle Charaktere-Sprites von stattlicher Größe und sehen dank des aufwendigen Render-Verfahrens ziemlich plastisch aus. Lediglich die Animationen könnten für Motion Capture-verwöhnte Augen noch etwas flüssiger sein. Beeindruckend sind auch die Hintergrundgrafiken, die durch ein raffiniertes Zusammenspiel aus fein texturierten Polygonen, gerenderte Bitmaps und Parallax-Scrolling entstanden sind. Wie bei Art of Fighting verändert sich sogar die Perspektive, je nachdem, wie weit die Kombattanten auseinanderstehen. Der ungemein hohe Grad an Detailreichtum hat allerdings auch seinen Preis: So gibt es zwar keine Pixelierung, dafür wirken aber viele Backgrounds und Sprites leicht schwammig. Fazit: Wer das Arcade-Original liebt oder auf anspruchsvolle Beat'em Ups steht, wird mit KI Gold optimal bedient. (Ulf)

Muster von: World of Games 06221/184134

Hersteller: Rare/Midway/Nintendo **Erscheint BRD:** Nicht geplant **Genre:** Beat'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Auch individuelle Stage-Fatalities gehören zum Schlagrepertoire



Training total: Entweder prügelt Ihr nach Herzenslust auf einen wehrlosen Widersacher ein ...



... oder werdet durch einen Martial Arts-Experten in fünf Kategorien systematisch geschult


Im Replay steht Euch wie bei NHL Powerplay '96 eine freie Kamerafahrt zur Verfügung


Solche Zwischengrafiken gibt es leider nur selten zu bewundern


Vier Spieler dürfen gleichzeitig ran, wobei die Joystickports 1 und 2 bzw. 3 und 4 jeweils ein Team bilden

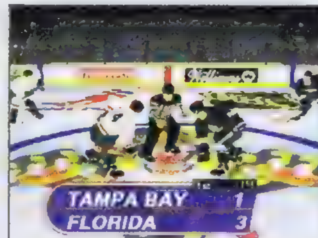
Nintendo 64

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Ganz allmählich kommt die N64-Softwarewelle ins Rollen. Midways erstes Produkt stellt dabei einen Fun Sports-Knüller im Stile von NBA Jam Extreme dar

Während in Japan die N64-User sich nach wie vor über die akute Softwarearmut beklagen (vier Module in einem halben Jahr, kein einziges Produkt von einem Dritthersteller), läuft der Softwarenachschub in den USA wesentlich besser an. Als erster Third Party-Lizenznehmer präsentiert Wiliams/Midway ein Produkt aus ihrer eigenwilligen Sportkollektion. Der Begriff "Eigenwillig" dürfte bereits nach wenigen Spielminuten deutlich sein, denn es handelt sich bei dieser Puckjagd um keine Simulation, sondern um ein Modul der Marke "NBA Jam goes Icehokkey". Wie beim Arcade-Liebling geht es bei diesem eisigen Vergnügen ungemein flott und dank stark gelockertem Regelwerk ziemlich rauh zu. Ohne größeren Options-Schnick Schnack könnt Ihr im Arcade-Modus einsteigen und Tore im Sekundentakt erzielen. Im Gegensatz zu NBA Jam sind die Aktionsmöglichkeiten jedoch ziemlich umfassend. So stehen Euch in der Offensive zwei Schußvarianten (Schlag- & Wrist-Schuß) sowie eine schnelle One-Timer-Kombination zur Verfügung, sobald Ihr die Grundtasten A und B gleichzeitig drückt, während die defensiven Möglichkeiten durch insgesamt vier Foul-Methoden plus der Dive-Möglichkeit, um sich in einen Torschuß zu werfen, beinahe schon unübersichtlich anmuten. So richtig Dampf in diese Puckschieberei bringt aber vor allem die geliebte Turbo-Taste, die in erster Linie für den Fun Sports-Faktor sorgt. Im Zusammenspiel mit der Schußtaste ergeben sich daraus Power Shots, die derart kraftvoll sind, daß der Torwart samt Gehäuse gegen die Bande geknallt wird oder sogar das gesamte Tor in Flammen steht (das kennen wir doch irgendwo her?!). Aber auch die Power Checks sind nicht gerade zimperlich: Durch einen brutalen Cross Check fliegt der betroffene Spieler durch die Luft und dreht dabei akrobatische Kapriolen - Technikwertung 6.0! Wer es lieber simulationslastiger mag, darf allerdings auch den Arcade-Modus ausschalten und beispielsweise eine Saison (25 oder 82 Spiele) mit bis zu fünf Feldspielern pro Team absolvieren oder gleich im Play Off einsteigen. Die NHLPA- und NHL-Lizenz sorgt dabei für alle original Team- und

NBA Jam Extreme on the Rocks!




Der Face Off paßt sich der gewählten Kameraeinstellung an


Fight! Nach einem derben Bodycheck verwickeln sich zwei Streithähne schnell in einen harten Zweikampf



Über den Wolken... Nach einem Power-Check hebt der betroffen Spieler in die Lüfte ab



Die insgesamt sieben Perspektiven sind leider nur statisch...



...wobei sich die klassische NHL-Perspektive mit Abstand am besten spielt

Spieler-Namen. Wie sein Fun Sports-Kollege NBA Jam geht es wie bereits bemerkt äußerst rasant zu, so daß sich vor allem die Abwehrarbeit durch die pure Hektik anfänglich recht schwierig gestaltet. Doch glücklicherweise spendierten die Entwickler dem modularen Spaß einen Extra-Trainingsmodus, wo Ihr in den Kategorien Angriff, Abwehr und Torschuß kräftig pauken dürft. Zur zusätzlichen Motivation werden die persönlichen Leistungen des ausgewählten Eishockey-Cracks aufgelistet und mit einer Medaille in Bronze, Silber oder Gold belohnt. Die individuellen Statistiken Eures Wunschspielers (nicht die Team-Werte!) werden auf Wunsch sogar auf dem Controller Pack verewigt, denn wie beim Basketball-Vorbild steuert Ihr nur einen Akteur, während die anderen Mitspieler vom CPU kontrolliert werden. Glücklicherweise dürft Ihr aber mit der R-Taste auch auf den puckführende Spieler wechseln, was normalerweise ja automatisch geschieht. Ein Wort zur Technik: Grafische Wunder wie bei Super Mario 64 gibt es diesmal nicht zu bewundern. Am auffälligsten sind noch die Texture Blurring-Effekte, wodurch die unangenehme Pixelierung vermieden wird. Ansonsten gibt es hübsche, aber leicht kantig wirkende Polygon-Sportler zu bewundern, die zum größten Teil mit Gouraud Shadings überzogen wurden. Soundtechnisch liefert ein imaginärer Sportreporter gewohnt markige Sprüche, während die Soundeffekte, allen voran die satten Knallgeräusche, sobald der Puck gegen die Bande fliegt, durch den Soundchip in einer tollen Qualität rüberkommen. Erster Eindruck: Nach einer kurzen Einspielzeit offenbart das Modul die bekannten Fun Sports-Qualitäten: schnell, unkompliziert, derb und unwiderstehlich kurzweilig. Ein heißer Kandidat auf den Referenzthron! (Ulf)



Hält der Schlußmann eine ganze Serie von Schlagschüssen, wird beim nächsten Torschuß kurz eine Mauer hochgezogen

Hersteller: Williams/Midway **Erscheint:** Mitte '97 **Genre:** Fun Sports **Umsetzungen geplant:** Keine Angabe

Power Shots



Im Zusammenspiel mit der Turbo-Taste hat der Torhüter nichts zu lachen. Entweder fliegt das gesamte Gehäuse durch den Gewaltschuß an die Bande oder der Goalie findet sich plötzlich in einem Feuerherd wieder - the puck is on fire!


Bei diesem Shootout-Game müßt Ihr möglichst viele Körbe aus einem markierten Kreis erzielen


Keine Fouls: In der Abwehr kann man ungestraft den ballführenden Spieler wegstoßen


Noch'n Bonusspiel: Wieviele Flaschen kann Bugs Bunny in den Spinden entdecken?

PlayStation

Space Jam

Nach NBA Jam kommt Space Jam - Michael "Air" Jordan im Kampf gegen Toon-Monster


Egal ob Taz oder Schweinchen Dick, jeder Toon hat Stärken und Schwächen; Ausnahme: der perfekte Allrounder Michael Jordan


Im ersten Bonus-Spiel müßt Ihr möglichst viele Items ergattern, während Euch ein grimmiger Kläffer das Leben schwer macht

Die Idee zum gleichnamigen Film ist Gold wert: Man nehme den wohl berühmtesten Basketballspieler aller Zeiten, verfrachte ihn in die Toon-Welt, in der er den Warner Bros-Charakteren beim Basketball-Kampf gegen das schaurige "Monstar"-Team hilft, und fertig ist der Hit. Das Videospiel-Ergebnis präsentiert sich dabei als NBA Jam-Variante mit reichlich Comicgrafiken und vielen Bonusspielen. Wie beim Arcadehit habt Ihr mit zwei Aktionsknöpfen (Korbwurf & Pass, Steal & Blocksprung) alles im Griff. Wer seinen Aktionen besonders viel Dynamik verleihen möchte, kann zudem noch den Turbo einschalten, dessen Energie allerdings zeitlich begrenzt ist. Neben den vielen Parallelen gibt es jedoch auch einige Unterschiede. So dürft Ihr beispielsweise vor dem Tip-In die Anzahl der Mitspieler bestimmen (One on One bis Three on Three). Alle Toon-Akteure, wie der wieselflinke Tazmania oder der treffsichere Porky Pig wurden zudem jeweils in den Kategorien Schnelligkeit, Rebound sowie Wurfgenauigkeit eingestuft und bieten individuelle Moves und Sprüche der verrückten Art. Der Clou sind jedoch die zahlreichen Mini-Spiele, die Ihr in den Pausen zocken dürft. Teilweise handelt es sich dabei um eher simple Spielereien, bei denen Ihr Items suchen bzw. einsammeln müßt. Es befindet sich aber auch so manche Perle darunter. Allen voran "Space Race", eine Art Micro Machines im Weltraum. Wie bei Codemasters müßt Ihr hier versuchen, mit Eurer Rakete den oberen Bildschirmrand zu erreichen, damit dem Widersacher Energie abgezogen wird. Laserkanonen, Meteoriten und anderen Barrikaden geben der kosmischen Hatz dabei den letzten Schliff - spaßig! Die Spielbarkeit bewegt sich dabei stets auf einem hohem Niveau und sorgt somit wie beim großen Vorbild NBA Jam für ein Funsport-Erlebnis pur. Vielleicht eine interessante Alternative für alle Basketball-Fans. (Ulf)



Jeder Charakter hat seine eigene skurrile Technik, Dunks zu versenken

Hersteller: Acclaim **Erscheint:** Februar '97 **Genre:** Fun-Sport **Umsetzungen geplant:** Saturn


Die Monstar-Mannschaft hat aufgrund der imposanten körperlichen Attribute vor allem bei den Rebounds Vorteile


Micro Machines goes Space: Wer als Erster den vorderen Bildschirmrand erreicht, zieht dem Widersacher Energie ab

PlayStation

Die Stadt der verlorenen Kinder

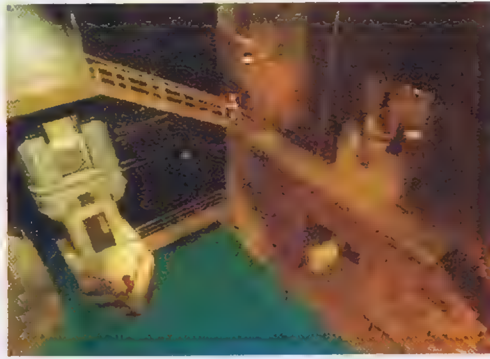
Psygnosis neuestes Grafik-Adventure basiert auf dem gleichnamigen Film der beiden "Delicatessen"-Schöpfer Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro

Die Filmlizenz, dessen cinematisches Vorbild die Cannes-Filmfestspiele '95 eröffnete, stellt ein schräges Märchen für Erwachsene dar. Der verrückte Wissenschaftler Dr. Krank schickt seine Helfershelfer in die nahegelegene Stadt, um Kinder zu entführen. Mittels spezieller Maschinen raubt er ihnen ihre Träume, um seine Traumlosigkeit zu beenden. In der Rolle der 10jährigen Vollwaisen Miette, versucht Ihr nun, dem Spuk ein Ende zu bereiten. Ähnlich wie bei Alone in the Darkness dirigiert Ihr Euren Polygon-Sprite durch insgesamt 150 malerische Schauplätze, die allesamt auf Silicon Graphics-Rechner entstanden sind. Statt auf dumpfe Action kommt es aber fast ausschließlich auf Kopfarbeit an. Mittels eines modernen und einfach zu bedienenden Interfaces sammelt Ihr Itmes auf, unterhaltet Euch mit den skurrilen Einwohnern und löst so die zahlreichen Puzzles und Rätsel. Die Sprachausgabe wurde dabei komplett ins deutsche übersetzt und von ausgebildeten Schauspielern gesprochen, die ihren Job ohne die üblichen Peinlichkeiten absolvierten. Wer auf dieses Genre steht, darf sich somit auf ein atmosphärisch dichtes Abenteuer mit zahlreichen Kopfnüssen freuen, das in technischer Hinsicht auf dem neuesten Stand ist. (Ulf)

Zwischendurch werden Euch immer wieder Zwischensequenzen in JPEG-Format eingespielt



Sämtliche Animationen sehen durch das Motion Capture-Verfahren verblüffend realistisch aus



Die SCI-gerenderten Bilder tragen viel zur tollen Atmosphäre bei

Hersteller: Psygnosis **Erscheint:** Januar 1997 **Genre:** Grafik-Adventure **Umsetzungen geplant:** Keine


Fast schon Standard: Mit zwei L- und R-Tasten verändert Ihr die vertikale Blickrichtung


In höheren Levels begegnet Ihr furchterregenden Feindkreationen, die eine Menge einstecken können

PlayStation

Lifeforce: Tenka

Nun wird es spannend: Auch die Meisterprogrammierer von Psygnosis mischen jetzt im beliebten Ego-Shooter-Genre mit

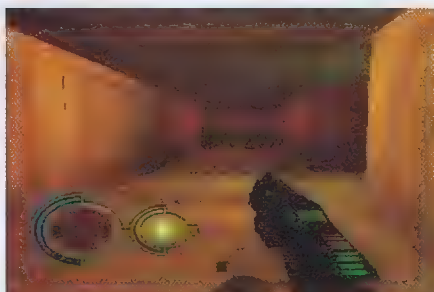

Das düstere Intro im Bladerunner-Stil präsentiert eine perfekte Animation computergerenderter Menschen


Hier habt Ihr das gesamte Waffenarsenal im Überblick

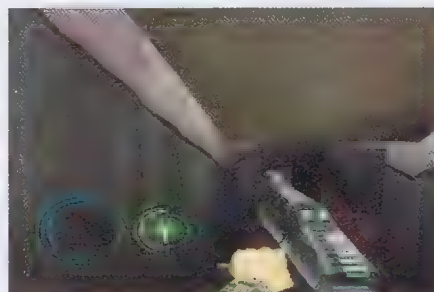
Egal ob Rennspiele oder Adventures, Psygnosis-Produkte stehen immer für eine exzellente Qualität und setzen teilweise, wie im Falle von Formel 1, sogar Maßstäbe. Mit ähnlich hohem Ehrgeiz widmet sich das große Softwarehaus nun einem First Person-Shooter. Worum geht es? In einer düsteren Zukunft hat die Weltregierung alle Fäden in der Hand. Hinter den Fassaden der gigantischen Regierungshäuser vermutet das einfache Volk üble Machenschaften. Viele munkeln, daß die Regierung gefährliche Genexperimente durchführt. Als Mitglied von "Lifeforce Tenka", einer kleinen, aber gut ausgerüsteten Widerstandsorganisation versucht Ihr nun, das grausame Geheimnis zu lüften. In üblicher Manier stapft Ihr zu diesem Zweck in der Ego-Perspektive durch zahlreiche, ziemlich verschachtelte Gebäudekomplexe, nehmt mit dem üppig ausgestatteten Waffenarsenal die Polygon-generierten Feinde ins Visier, sammelt ID-Cards ein, um versiegelte Türen zu öffnen und bahnt Euch Euren Weg bis zum Ausgang eines jeden Abschnitts. Die Bewegungsmöglichkeiten sind dabei auf dem neuesten Stand. Um enge Korridore auszukundschaften, könnt Ihr in die Hocke gehen, bzw. Springen, um auch höhere Plattformen zu erreichen. Mit zwei L- und R-Tasten habt Ihr zudem die Möglichkeit, nach oben und unten zu gucken, was beim Anvisieren der zumeist mechanischen Widersacher ein Muß ist, denn im Gegensatz zu manch anderem 3D-Shooter verlangt Tenka ein pixelgenaues Zielen. Aus diesem Grund kann Eure Wumme auch mit einer coolen Laserzieleinrichtung ausgestattet werden, wobei der rote Laserstrahl sicherlich nicht zufällig an den Film Predator erinnert. Neben dem actionlastigen Spielverlauf, der auch eine nicht-lineare Handlung, zahlreiche Puzzles und eine deutsche Sprachausgabe bietet, fällt vor allem die beeindrukkende Polygon-Grafik auf, die viele optische Finessen bietet. So wurden sämtliche Objekte mit teilweise äußerst feinen Texturen überzogen, die auch im Zoom nicht allzu stark pixelieren. Vor allem aber die raffinierten Licht- und Schatten-Effekte sorgen für eine luxuriöse Optik, die man von diesem Genre nicht gewohnt ist. Kurzum: Dieser Ego-Shooter hat eine Menge Potential. (Ulf)


Alle Feind-Objekte, wie dieser merkwürdige Fledermaus-Zyklop, wurden auf Polygon-Basis erstellt

Hersteller: Psygnosis **Erscheint:** März **Genre:** 3D-Shoot 'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine


Nur wenn Ihr in der Hocke seid, könnt Ihr durch diese klaustrophobischen Belüftungsschächte krabbeln


Ziel erfaßt: Eine aufsteckbare Laserzieleinrichtung erleichtert das Anvisieren der mechanischen Widersacher ungemein


Das Zusammenspiel aus tollen Licht- und Schatten-Effekten mit den detaillierten Texturen sorgt für eine rundum stimmige Optik

FILIALE: **BONN** MÜNSTER STR. 11

FILIALE: **ESSEN** VIEHOFER STR. 17

FILIALE: **KÖLN** MATHIAS STR. 24

FILIALE: **KOBLENZ** SCHLOSS STR. 16

FILIALE: **D'DORF** AM WEHRHAHN 24

FILIALE: **AACHEN** BLONDELSTR. 10

FILIALE: **FRANKFURT** FAHRGASSE 87

FILIALE: **SIEGBURG** KAISER STR. 54

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unserem autorisierten JOYSOFT POINT:

Firma DISOFT
HOSPITALSTR. 16
63450 HANAU

Preise der JOYSOFT POINT Läden können abweichen.

JOYSOFT
VERSAND ZENTRALE
AACHENER STR.1004
50858 KÖLN

BESTELL-HOTLINE
TEL: 0221/
94 86 1050
FAX: 0221/
94 84427

MAILBOX:
ISDN 0221/94 83 386
Analog 0221/9483306
INTERNET:
www.joysoft.de
BTX: JOYSOFT#

NEU!
JOYSOFT IM INTERNET
http://www.JOYSOFT.de

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

KARTEN

Card Softhüllen 100er	2.90
Card Spielhüllen 100er	15.90
Card Ringordner	24.90
Cardhüllen 9er A4 100 Stück	39.90
	NEU
Fleer Basketball 96/97 Box	64.90
Fleer Basketball 96/97 Booster	2.90
Fleer Hockey 96/97 Box	64.90
Fleer Hockey 96/97 Booster	2.90
Fleer Metal Football 96 Box	109.90
Fleer Metal Football 96 Booster	4.90
NBA Hoops 96/97 Box	44.90
NBA Hoops Booster	2.20
Topps Basketball 96/97-1 Box	114.90
Topps Basketball 96/97-1 Booster	3.40
Upperd. Basketball 96/97-2 Box	159.90
Upperd. Basketball 96/97-2 Booster	2.40

Wir können Ihnen aber auch jede andere amerikanische Sport-Karten-Serie und alles an Karten-Zubehör besorgen.

SEGA SATURN

Grundgerät + Pad	**429.90**
6 Player Adapter	79.90
Arcade Racer Joystick	129.90
Backup Memory	99.90
Control Pad Sat 18	34.90
Control Pad Sony	44.90
Alien Trilogy (KD)	99.90
Alone in the Dark 2 (KD)	109.90
Amok *	i.V.
Andretti Racing (DA) *	99.90
Area 51 (DA)	89.90
Baku Baku (DA)	69.90
Baseball 96 (DA)	89.90
Bedlam (DA)	89.90
Blackfire (DA)	89.90
Blam Machinehead (KD)	89.90
Blazing Dragons (DA)	89.90
Bust a Move 2 (DA)	69.90
Castlevania the Bloodl. (DA)	109.90
Command & Conquer (KD)	**109.90**
Congo (DA)	109.90
Crusader No Remorse (DA)	99.90

SEGA SATURN

Daytona USA Champion Ed. (DA)	99.90
Deadly Skies (DA)	89.90
Descent (DA)	109.90
Destruction Derby (DA)	89.90
Die Hard Trilogy (DA) *	99.90
Dragonheart (DA)	89.90
Earthworm Jim 2 (KD)	89.90
FIFA Soccer 97 (KD)	99.90
Fighting Vipers (DA)	99.90
Galaxy Fight (DA)	99.90
Guardian Heroes (DA)	89.90
Hang on - Gr.Prix (DA)	99.90
Heart of Darkness *	99.90
Hexen (ab 18 J.) (DA)	79.90
In the Hunt (DA) *	**89.90**
Iron Man X-O (DA)	89.90
John Madden 97 (DA)	99.90
Keio 2 (DA)	89.90
Legacy of Kain (DA) *	89.90
Mission Impossible (DA)	109.90
NBA Action Basketball (DA)	89.90
NBA Jam Extreme (DA)	**89.90**
NBA Live 97 (DA) *	99.90
NHL Hockey 97 (DA)	99.90
NHL Powerplay Hockey 97 (DA)	89.90
Nights (DA)	99.90
PGA Tour Golf 97 (KD)	99.90
Primal Rage (DA)	89.90
Project Overkill *	109.90
Return Fire (DA) *	99.90
Sega Touring Car (DA) *	99.90
Sim City 2000 (KD)	99.90
Sonic X-Treme (DA) *	**99.90**
Soviet Strike (DA) *	99.90
Street Racer (DA)	99.90
The Crow (DA)	89.90
Tilt (DA)	89.90
Tomb Raider (KD)	**99.90**
Tunnel B1 (DA)	99.90
Virtual Cop 2 (DA)	109.90
Virtual Fighter Kids (DA)	69.90
Virtual Hydline (DA)	99.90
Waterworlds (DA)	109.90
World Series Baseball 2 (DA)	89.90
World Wide Soccer 97 (KD)	99.90
WWF in your House (DA)	**99.90**

SONY PSX

Playstation Grundgerät	**389.90**
Control Pad	59.90
Control Pad ASCII Stick	119.90
Control Pad ASCII Special	59.90
Control Pad Cyclone	49.90
Gamebuster Mogel Modul	89.90
Laufwerk Memory Diskdrive	179.90
Lenkrad	**159.90**
Ne GeCon Joypad (DA)	89.90
Memory Card	49.90
Memory Card 120 Speicherpl.	89.90
Multitap 4 Player Adapter	69.90
4-4-2 Fussball (KD) *	89.90
A4 Evolution (KD)	99.90
Alien Trilogy (KD)	99.90
Aliens (DA)	99.90
Alone in the Dark 2 (KD)	109.90
Andretti Racing (KD)	89.90
Area 51 (DA)	89.90
Baphomet's Fluch (KD)	89.90
Baseball 96 (DA)	89.90
Bedlam (DA)	89.90
Blades of Rage (DA)	109.90
Black Dawn (DA)	**89.90**
Blast Chambers (DA)	**99.90**
Blazing Dragons (KD)	89.90
Bubble Bobble 2 (DA)	89.90
Burning Road (DA)	89.90
Carnage Heart (KD)	99.90
Casper (KD)	99.90
Chaos Control (DA) *	99.90
Crash Bandicoot (DA)	109.90
Cyberia (KD)	99.90
Cyberspeed (DA)	99.90
Darkstalker (DA)	89.90
Deadly Skies (DA) *	89.90
Destruction Derby 2 (DA)	99.90
Die Hard Trilogy (DA)	99.90
Discworld 2 (KD) *	99.90
Earthworm Jim 2 (DA)	89.90
Fifa Soccer 97 (KD)	89.90
Firo & Klawd (DA)	89.90
Formula 1 (KD)	109.90
Grand Theft Auto (DA)	89.90
Hardcore 2x2 (DA)	**89.90**

SONY PSX

In the Hunt (DA)	**89.90**
Int. Championship Soccer (DA)	109.90
Int Superstar Soccer (DA)	**89.90**
Iron & Blood (DA)	89.90
Iron Man X-O (DA)	89.90
Jumping Flash 2 (DA)	99.90
Legacy of Kain (DA) *	89.90
Lost Vikings 2 (DA) *	89.90
Magic the Gathering (KE)	89.90
Mission Impossible (DA)	109.90
Moto Toon 2 (DA)	89.90
Moto X (DA)	89.90
Myst (KD)	89.90
Namco Soccer (DA)	89.90
NBA Jam Extreme (DA)	**89.90**
NBA Live 97 (DA) *	89.90
NFL Quarter Back 97 (DA)	89.90
NHL Hockey 97 (DA)	89.90
NHL Powerplay Hockey 97 (DA)	79.90
Onside Soccer Compil. (DA)	99.90
Pandemonium (DA)	89.90
Pete Sampras Tennis (DA)	99.90
PGA Tour Golf 97 (DA)	89.90
Pro Pinball The Web (DA)	99.90
Projekt Overkill (DA)	99.90
Racing Skies (DA)	99.90
Rayman 2 (DA) *	99.90
Roll Cage (DA)	109.90
Soviet Strike (KD)	89.90
Spot 3 (DA)	**89.90**
Star Gladiator (DA)	89.90
Street Racer (DA)	99.90
Super Moto Cross (DA)	89.90
Tekken 2 (DA)	109.90
The Crow (DA) *	89.90
Twisted Metal 2 (DA)	**99.90**
Wing Commander 4 (KD) *	109.90
Wipeout 2097 (DA)	99.90
WWF in Your House (DA)	**89.90**
Zork Nemesis (DA) *	99.90

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(DA) DT. ANLEITUNG
(EA) ENGL. ANLEITUNG
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(*) NOCH NICHT LIEFERBAR
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

PlayStation
IN THE HUNT
Sega Saturn/ Sony PSX
89.90
T·HQ KOKOPELI

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

BLITZ-BESTELLUNG

O **KATALOG** — KOSTENLOS
fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen

ANZAHL	COMPUTER TYP	ARTIKEL
		ERSATZWUNSCH

VERSAND INLAND
AB EINEM RECHNUNGSBETRAG VON 200,- DM LIEFERN WIR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

O NACHNAHME POST: 9.90DM O UPS: 16.90DM
O VORKASSE/SCHECK: 6.90 DM O UPS: 9.90 DM
O KREDITKARTE: 6.90 DM

VERSAND AUSLAND
O POSTBARE VORKASSE O KREDITKARTE

	EUROPA:	WELTWEIT
PÄCKCHEN:	20.- DM	25.- DM
PAKETE:	50.- DM	

O KOMPLETT-LIEFERUNG O TEILLIEFERUNG

ICH ZAHLE MIT KREDITKARTE
O EUROCARD/ MASTERCARD O VISA CARD

NR.:

GÜLTIG BIS:

UNTERSCHRIFT:

NAME

STRAßE

ORT

TELEFON

M.F.12 96



Das Übernachten im Hotel frischt Eure Kräfte auf, allerdings kostet es einiges an Geldmitteln. Das Speichern hingegen ist kostenlos



Im Dorf der Zwerge holt Ihr Informationen ein. Außerdem wird hier ein guter Waffenschmied für Eure Festung rekrutiert

PlayStation

Suikoden

Konami bringt sein erstes PlayStation-RPG auf den Markt und eines ist sicher, der Thron, den Final Fantasy 3 bisher besetzt hält, wankt gewaltig!

Die Geschichte findet ihren Anfang in einem beschaulichen ruhigen Städtchen im Imperium des roten Mondes. Eines Tages wird Euer Vater zu einem Außenposten des Reiches versetzt, um dort die Interessen des Imperators zu vertreten. Und da der Monarch dort gewaltigen Ärger kommen sieht, werdet Ihr sicherheitshalber von Eurem Vater zurückgelassen. Dem Hofmarschall überstellt, müßt Ihr die harte Schule des Rittertums erlernen. Nach anfänglichen Knappenarbeiten weist Euch Euer Vorgesetzter immer schwierigere Aufgaben zu. Und allmählich wird Euch klar, irgendetwas ist faul im Imperium. Menschen hungern und werden unterdrückt. Steuern werden der armen Bevölkerung abgeknöpft. Immer dichter wird Euer Verdacht, daß eine böse Macht vom Imperator Besitz genommen hat. Als Ihr schließlich auf Mitglieder des Widerstandes, die sogenannte Befreiungsarmee, stoßt, erkennt Ihr endlich die Wahrheit und werdet somit zum Geächteten. Von nun an zieht Ihr durch die verschiedenen Landesteile des gewaltigen Imperiums, werbt neue Mitglieder für Euren Kampf, sammelt Erfahrungen und versucht dem Guten wieder zu seinem Recht zu verhelfen. Ihr findet einen geeigneten Ort für Euer Hauptquartier, an welchem sich geworbene Mitglieder sammeln und fortan anwählbar für Eure Party zur Verfügung stehen. Im Verlauf des Spiels könnt Ihr auf insgesamt über 108 Charaktere zurückgreifen! Habt Ihr Euch eine schlagkräftige sechsköpfige Truppe zusammengestellt, durchstreift Ihr das Land (diese Ansicht wurde von Chrono Trigger übernommen). Trefft Ihr auf Gegner (wie auch in Final Fantasy 3 seht Ihr diese nicht auf Euch zukommen) wechselt das Game in den Kampfmodus über (dieser wurde von Breath of Fire 2 kopiert), in welchem Ihr gezielt kämpfen dürft. Neben den obligatorischen Attack- und Defend-Befehl wurde die Option "Free Will" eingefügt. Durch ihn greifen die Charaktere nach eigenen Ermessen an. Selbstverständlich wird auch fleißig Magie eingesetzt. Diese erhalten die Partymitglieder durch Runen. Sobald ein Charakter eine Rune vereinahmt hat, stehen im entsprechende Kräfte zur Verfügung. Gekämpft wird rundenweise, wobei auch kombinierte Attakken eingesetzt werden dürfen. So lassen beispielsweise Elfen gewaltige Pfeilschauer über Ihre Gegner herabregnen. Unzählige Kämpfe müßt Ihr mit Euren Helden bestehen, um Euer Ziel zu verwirklichen: die sechs finsteren Generäle des Imperium zu besiegen und den bösen Einfluß vom Imperator zu nehmen. Doch bis Ihr das geschafft habt, werden einige Tage ins Land ziehen, denn Suikoden wird mindestens einhundert Stunden Eurer Freizeit in Anspruch nehmen. Auf alle Fälle ist der Final Fantasy 3-Thron mit Suikoden stark ins Wanken geraten und kommende Ausgabe verraten wir Euch, ob Squaresofts Referenztitel abgelöst wurde. (Guido)



Die Kämpfe werden rundenweise ausgetragen. Jeder Charakter hat natürlich verschiedene Vorzüge im Kampf

Hersteller: Konami **Erscheint:** Ende Januar **Genre:** Rollenspiel **Umsetzungen geplant:** keine



Luc hält auf seinen Steinplatten alle rekrutierten Charaktere für Euch bereit. Auf 108 Charaktere dürft Ihr zurückgreifen!



Auf der Spielwelt bewegt Ihr Euch ähnlich wie in "Chrono Trigger". Ihr seht nur die Orte, die auflauernden Gegner, sind nicht zu sehen



Die Party besteht aus bis zu sechs frei wählbaren Charakteren. Bei einigen Events schreibt Euch aber das Spiel vor, wen Ihr mitzunehmen habt

Saturn

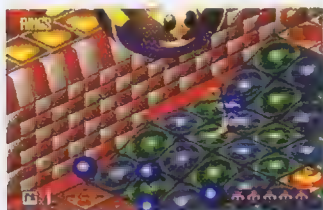
Sonic 3D - Blast

Statt dem angekündigten Sonic X-treme tröstet uns Sega zunächst mit einer 32-Bit-Konvertierung des gleichnamigen Mega Drive-Titels

Das stachelige Maskottchen hat momentan noch erhebliche Schwierigkeiten beim Sprung ins 32-Bit-Zeitalter. Nach längerer Sendepause wurde zunächst der komplexe 3D-Hüpfer Sonic X-treme angekündigt, der ungewöhnlicherweise in Amerika entwikkelt wurde. Sega of Japan war mit dem bisherigen Ergebnis jedoch scheinbar nicht zufrieden, so daß aus der Not heraus, schnell eine Saturn-Version von Sonic 3D als Ersatz her mußte. Für dieses Projekt konnten die Programmierer von Traveller's Tales gewonnen werden, die seit Mickeymania bewiesen haben, daß sie absolute Grafikkünstler sind. Vom reinen Gameplay her hat sich nichts verändert: Wie beim Mega Drive-Original düst Ihr mit dem Render-Sonic in insgesamt 15 isometrisch dargestellten Levels herum, um jeweils eine bestimmte Anzahl an Piepmätzen einzusammeln und sie anschließend am Checkpoint abzuliefern. Wer das 3D-Pad sein eigen nennt, darf das ganze sogar mit dem Analog-Stick spielen, was mir persönlich sehr gut gefällt. Gefallen haben mir auch die gerenderten Grafiken, die durch eine exzellente Ausnutzung der Farbpalette äußerst plastisch und farbenfroh wirken und sogar im tollen Hintergrundlayout einige liebenswerte Animationen bieten. (Ulf)



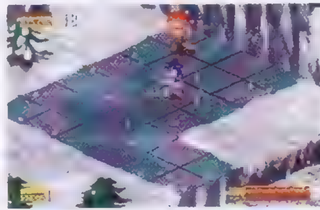
An diesem großen Ring liefert Ihr alle befreiten Vögel ab



Der kunterbunte dritte Level wurde einem Flipper nachempfunden, bei dem Bumper Euch ständig hin- und herschubsen



Der Schneelevel mit spiegelglatten Oberflächen ist in grafischer Hinsicht ein absoluter Leckerbissen



Entdeckt Sonic seine versteckten Freunde, winken nach Abschluß eines Levels Bonuspunkte

Hersteller: Sega/Traveller's Tales **Erscheint:** Mitte Februar **Genre:** Jump 'n Run **Umsetzungen geplant:** Mega Drive

MEGA MAIL – SCREEN



Die PS in der Kritik: Viele Leser berichten von Problemen mit der Abtastautomatik

Massenphänomen?

PlayStation-Defekt I

Ihr seid echt die beste Konsolenzeitschrift, die es gibt. Es stört mich nur das Inhaltsverzeichnis, da es nicht so übersichtlich ist, wie das das alte. Nun zu dem Leserbrief von Hannes Mahlknecht (12/96). Ich bin Besitzer einer PlayStation und bei mir traten nach ca. sieben Monaten die selben Schwächen auf wie bei HM. Als ich meine PS umgetauscht hatte, traten die selben Symptome nach kurzer Zeit wieder auf. Daraufhin ging ich erneut in den Laden und erklärte dem Verkäufer die Mängel. Der erzählte mir, daß die PlayStation noch nicht ausgereift sei, da er aufgrund dieses Mangels bereits schon 15 Geräte weggeschickt habe und er hat mit zudem geraten, die PlayStation auf den Kopf zustellen. Wieso ist das so und warum treten bei Euch die Mängel nicht auf?

Marco Friedrichs, Göttingen

Junge, komm' bald wieder...

PlayStation-Defekt II

Zu zwei Leserbriefen der letzten Ausgabe möchte ich hier kurz etwas beisteuern:

1. Zum Thema "PS steht Kopf": Wie der Zufall es will, bin ich selber gerade Opfer dieses Problems geworden. Meine PlayStation (drei Monate alt) liegt momentan beim Sony-Service in Köln aufgrund des besagten Defekts. Ich hoffe, daß die etwas schneller und besser arbeiten als bei Hannes Mahlknecht. Die Geschichte mit dem Umdrehen der Konsole wird übrigens häufig empfohlen, die Hitze soll dann wohl besser abziehen.

2. Zum Thema Sony-Hotline: Ich kann Herrn S. nur zustimmen. Die Frechheit vergrößert sich aber noch, wenn man als erster oder maximal zweiter Anrufer mehr als fünf Minuten in der Warteschleife gehalten wird, weil alle Beraterplätze besetzt sind.

Matthias Höpel, Berlin

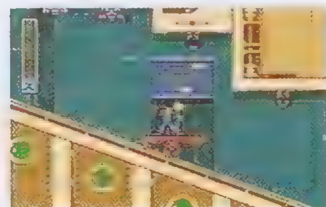
Wir scheinen mit dieser PlayStation-Problematik in ein Wespennest getreten zu sein. Neben einigen Briefen, die allesamt das selbe Problem beschreiben, gab es sogar Anrufe in der Redaktion von verzweifelten Lesern. Die Ursache dieses Defekts liegt an einer fehlerhaft justierten Abtastautomatik des Laserstrahls. Durch das auf den Kopf stellen der PlayStation wird dieses Problem provisorisch behoben, was aber auf Dauer nicht allzu gesund ist, da die Hitze nun direkt in die Elektronik aufsteigt. Der Grund ist kein Serienfehler, sondern eher ein Schwachpunkt der PS, denn als Grund für das häufige Auftreten dieses Effekts wird grober Umgang beim Transport bzw. im Lager vermutet, durch die die sensible Elektronik schnell Schaden nimmt. Man kann nur hoffen, daß Sony schnell reagiert, um diesen Schwachpunkt auszuschalten. Zum Abschluß noch eine Bemerkung zum Thema Inhaltsverzeichnis. Wir haben bislang eigentlich nur Lob für den neuen Spieleindex erhalten, da man so am schnellsten seinen Titel-Liebling erspähen kann. Die Unterteilung zwischen News- und Test-Screen soll das Heft zudem übersichtlicher strukturieren.

Sinneswandel

Gefährlicher Mega Man

Ich habe Euch schon einmal zum Thema Gewalt in Videospielen geschrieben, möcht Euch nun meinen Wandel zu diesem Thema mitteilen. Ich bin zwar immer noch für Gewalt in Videospielen, denke aber mittlerweile, daß nicht jedes Kind damit umgehen kann. Ich habe miterlebt, wie Achtjährige ausgerastet sind, nachdem sie Mega Man(!) gespielt haben. Sie schmissen sich Steine an den Kopf und behaupteten, mit einem Power-Blaster zu schießen. Wenn Kids bereits bei (Kinder-)Spielen durchdrehen, kann ich Eure Bedenken bezüglich indizierter Spiele nur teilen. Meiner Meinung nach ist aber auch die Erziehung der Eltern sowie die Werbung Schuld. Meine Mutter hat sich zum Beispiel immer um mich gekümmert, obwohl sie im Dauerstreß (Beruf, Haushalt, etc.) war. Ich habe all diese bekannten Brutalo-Werke gezockt, bin aber niemals ausgetickt. Zum Thema Werbung kann ich nur anmerken, daß allmählich mit zuviel Gewalt geworben wird. Ich habe zum Beispiel einen Brechreiz bekommen, als ich die Eingeweide des durchlöcherten Teddys sehen mußte. Lachhaft empfinde ich es zudem, daß bei Resident Evil damit geworben wurde, daß es aufgrund der Brutalität in einigen Fachzeitschriften keine Wertung erhielt. Daß sich die BPjS darüber aufregt, dürfte doch sonnenklar sein. Ach ja, noch etwas: Meine PlayStation hört auch auf zu ruckeln, wenn ich sie umdrehe, aber mein Tip: Niemals umdrehen, wenn man bereits spielt. Ein kleiner Ruck und das CD ROM stürzt ab. Am besten umdrehen, wenn man im Memory Card-Screen ist und dann reseten.

Roger von Rüden, Dortmund



Fördert Mega Man Gewalt? Roger von Rüden machte eine merkwürdige Beobachtung

Mega Man als gewaltförderndes Spiel auf dem Index, eine wahrhaft traurige Vorstellung. Deine Beobachtung ist in der Tat krass, es hat dabei aber weniger direkt mit dem Videospiel zu tun, sondern eher mit dem kindlichen Trieb, in diesem Alter alles nachzuäffen. Du kannst diesen Effekt ebenfalls beobachten, wenn zwei Kids einen Karatefilm gesehen oder einen Marvel-Comic gelesen haben. Du hast aber recht: In erster Linie kommt es immer darauf, daß sich die Eltern mit der Videospiel-Materie auseinandersetzen, statt die Konsole als elektronischen Babysitter zu mißbrauchen. Das Thema Gewalt in der Werbung ist sehr interessant und stellen wir hiermit zur Diskussion - wie seht Ihr das?

Wo bleibt Exhumed?

Releasedaten

Ich habe seit September versucht, Exhumed für den Saturn zu erstehen. Erst jetzt im November konnte ich es endlich käuflich erwerben, obwohl Ihr in einer Ausgabe geschrieben habt, daß es bereits im September erhältlich sei. Ich weiß, die Termine stimmen nie ganz, und damit wäre ich auch schon bei meiner eigentlichen Frage: Warum macht Ihr in Eurer Zeitschrift nicht eine Seite, wo Ihr alle Erscheinungstermine, soweit sie sich nicht verzögern, abdruckt? Nicht für alle Spiele, sondern nur für Produkte, die mindestens 80% erhalten haben. Es

Countdown

Leserhits PlayStation

1. Formel 1
(1) 3. Monat **Rennspiel** Psygnosis

2. Resident Evil
(2) 6. Monat **Adventure** Capcom

3. Tekken 2
(3) 2. Monat **Beat 'em Up** Namco

4. Alien Trilogy
(-) 1. Monat **Shoot 'em Up** Acclaim

5. Ridge Racer Revolution
(4) 4. Monat **Rennspiel** Namco

Leserhits Saturn

1. Sega Rally
(2) 13. Monat **Rennspiel** Sega

2. Exhumed
(-) 1. Monat **Shoot 'em Up** BMG/Lobotomy Soft.

3. Nights into Dreams
(1) 3. Monat **Flug-Action** Sonic Team

4. Iron Storm
(-) 1. Monat **Strategie** Working Designs

5. Virtua Fighter 2
(3) 12. Monat **Beat 'em Up** Sega

Leserhits Super Nintendo

1. Super Mario World 2
(5) 2. Monat **Jump 'n Run** Nintendo

2. Donkey Kong Country 2
(1) 12. Monat **Jump 'n Run** Nintendo

3. Zelda 3
(-) 1. Monat **Action-Adv.** Nintendo

4. Terranigma
(-) 1. Monat **Action-Adv.** Enix/Nintendo

5. Final Fantasy 3
(-) 1. Monat **Rollenspiel** Squaresoft

Leserhits Mega Drive

1. Story of Thor 2
(-) 1. Monat **Action-Adv.** Sega

2. Shining Force 2
(-) 1. Monat **Strategie/Rollenspiel** Sega

3. Landstalker
(-) 1. Monat **Action-Adv.** Sega/Climax

4. Story of Thor
(4) 3. Monat **Action-Adv.** Sega

5. Dune 2
(1) 2. Monat **Strategie** Virgin/Westwood S.

wäre doch ein leichtes, die Softwarefirmen anzurufen, um so die neueren Termine zu erfahren. Auf diese Weise erspart man sich das unnütze Laufen zum Geschäft. Ich zum Beispiel muß 60-70 Kilometer fahren, um neuere Titel kaufen zu können.
Andreas Heide, Bad Frankenhausen

Du sprichst die Problematik bereits an: Bei den Erscheinungsdaten klaffen Theorie und Wirklichkeit weit auseinander. Wenn Du allerdings die Dezember-Ausgabe genossen hast, dürftest Du stolz auf uns gewesen sein - eine Seite lang die neuesten Releasedaten aller kommenden Weihnachtshits. Dieses Feature als ständige Rubrik einzurichten, wäre jedoch übertrieben, da wir erstens mit der Release Schedule aller Top Games kaum eine Seite auffüllen können und zweitens sich trotz neuester Infos alles verschieben kann. Wenn Du aber immer aufmerksam die Scene und Mega Mail durchstöberst, erfährst Du im Prinzip immer den neuesten Stand der Dinge, wann welches Top Game erscheint. Zusammen mit der Info im Wertungskasten tragen wir dem leidigen Thema Release Schedule wohl genug Rechnung.

Who's the best?
Highscoreliste

Zuerst einmal möchte ich mich bedanken, daß Ihr eine so geniale Zeitschrift zustande bringt. Es stimmt einfach alles, bis vielleicht auf eine Kleinigkeit. Ich wünsche mir eine Rubrik "Highscore", wo jeder Rekorde von anderen Zokkern jagen kann. Zum Beispiel: "Wer schießt die meisten Tore bei Adidas Power Soccer?", oder "Wer fährt die schnellste Rundenzeit bei Ridge Racer Revolution?". Die Rekorde müßte man per Video aufzeichnen oder einen Screenshot machen und dann an Euch schicken. Die besten fünf oder zehn Highscore-Jäger könntet Ihr dann in Eurer Zeitschrift veröffentlichen.
Thomas Frank, Mainz

Diese Idee hatten wir bereits im Hinterkopf und wenn sich genug Leser Deiner Meinung anschließen, könnten wir solche eine Rubrik auch mit ins Heft aufnehmen - also: Zuschriften sind erwünscht.

Nicht aufgeben!
Tip des Monats

Ich möchte etwas zu dem Brief in der Mega Fun Ausgabe 10/96 mit der Überschrift "Üble Nachrede/Betrug" in Bezug auf die Next Level beisteuern. Ich kann mich noch genau erinnern, wie ich die Endgegner-Cheats zu Street Fighter Alpha an die Mega Fun-Redaktion abgeschickt habe. Zwei Tage später kaufte ich mir dann die neue Ausgabe 5/96. Als ich dann den Tips & Tricks Teil aufschlug, mußte ich mal wieder feststellen, daß ein anderer Leser schneller war als ich, und die selben Codes wahrscheinlich schon vor Wochen eingesandt hatte. Klar war ich, als ich dann noch las, daß dieser Leser für diesen Code 500 DM einstrich, sehr traurig und ein wenig sauer. Aber dann dachte ich mir: "Mann, Harald, jetzt reiß Dich doch mal zusammen! Jetzt versuchst Du es schon über ein Jahr lang 500 DM abzustauben und mußtest ständig Niederlagen einstecken, überwinden und dann wieder weitermachen." Ich dachte mir dann immer wieder: "Beim nächsten Next Level-Brief klappt es bestimmt!". Also, an alle, die die Hoffnung auf einen Gewinn schon aufgegeben haben: Nehmt ein Blatt Papier und einen Stift zur Hand und schreibt Eure Tips & Tricks an die Mega Fun - Ihr werdet sehen: eines Tages gewinnt auch Ihr.
Harald Söllner, Tröstau

Jawohl, das ist die Einstellung, die wir hören wollen! Statt Nörgelei oder ein schlechter Verlierer zu sein, solltet Ihr versuchen, noch besser und schneller zu werden, denn um den Tip des Monats einzureichen, muß man schon ziemlich fit sein. Das Beispiel Harald Söllner beweist zudem, daß sich Hartnäckigkeit auszahlt, denn mit seinen Black Fire-Codes gewann er in der Ausgabe 10/96 ein Mega CD II - gratuliere!



Exhumed ist eines von unzähligen Beispielen, dessen Veröffentlichungstermin sich verschoben hat



Super Mario 64 ist Big "N"'s größte Waffe gegen die Konkurrenz, doch reicht es aus, um die Massen zu überzeugen?

Angstgegner
Nintendos Arroganz

Da dies mein erster Leserbrief ist, habe ich mir dafür ein Thema ausgesucht, das mir wirklich übel aufstößt. Dieses Thema hängt mit einer Person zusammen: Howard Lincoln, Präsident von Nintendo of America. In den beiden Interviews, die ich mit ihm gelesen habe, zeigt dieser Mann eine solche Arroganz, daß ich mich frage, ob er nicht eventuell eine Fehlbesetzung für diesen Job ist. Klar ist der Kampf zwischen den nun drei Firmen hart, doch das rechtfertigt in keinem Fall die aggressive und überhebliche Art, mit der Mr. Lincoln über die beiden anderen Hersteller Sega & Sony herzieht. Beispiel gefällig? "They must be scared of the sound of our thundering hooves" oder "Ich kann keinen Unterschied zwischen früheren 16-Bit-Spielen und den Produkten auf den 32-Bit-Systemen erkennen" - wenn ich das schon lese!!! In meinen Augen versucht er damit nur die Problematik von Nintendos rapidem Martkanteilverlust zu vertuschen, bzw. zu überspielen. Was aber ebenso Fakt ist, dürfte die Tatsache sein, daß mit dem Nintendo 64 eine Konsole im Anmarsch ist, die an Hardware-Power momentan schwerlich zu übertreffen ist, und daß Sega & Sony nun versuchen müssen, Nintendo da anzugreifen, wo es wehtut, nämlich beim Preis und der Attraktivität der Konsolen. Natürlich ist Super Mario 64 eines der zugkräftigsten Argumente für die 64-Bit-Konsole, doch auch Sega hat zum Beispiel Nights oder die Virtua Fighter-Garde, während Sony mit Namco und Psygnosis zwei starke Thirdparty-Firmen unter Vertrag hat. Und Preissenkungen, Herr Lincoln, sind kein Anzeichen von Schwäche oder Angst, sondern normales Geschäft! Oder hat Nintendo jetzt Angst vor den "lächerlichen" Konkurrenten, oder wie soll ich den neuen Verkaufspreis von 199,95 Dollar deuten?
David Radloff, Braunschweig

Wir sind dankbar für Anregung und Kritik
Schreibt uns!

Schickt Eure Briefe an folgende Adresse:
Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

HOTLINE-FRAGEN

Wird Formel 1 auch für den Saturn umgesetzt?

Das wurde weder bestätigt noch verneint, so daß alle Saturn-User sich noch weiterhin Hoffnungen machen dürfen.

Stimmt es, daß Acclaim der Aufkäufer von Psygnosis sein wird?

Nein. Psygnosis bleibt bis auf weiteres zu 100% bei Sony, darf aber alle relevanten Konsolen-Plattformen beliefern.

Welche Virtua Racing-Version ist besser, die 32X-Transplantation oder die Saturn-Variante?

Die 32X-Version bietet zwar nicht so viele Strecken und Fahrzeuge wie der Saturn-Pendant, bietet dafür aber das wesentlich bessere Gameplay.

Ist der zweite Teil eines indizierten Prügelspiels jemals auf dem Mega CD II erschienen?

Nur der erste Teil wurde auf einem Silberling verewigt, kann aber aufgrund gravierender technischer Schwächen kaum überzeugen.

Sind die Kommentare bei der japanischen Version von Wave Race eigentlich in englisch?

Die wenigen Kommentare sind glücklicherweise in englischer Sprache.

Was ist aus Sonic X-treme für den Saturn geworden?

Aus Qualitätsgründen wurde Sonics Auftritt auf unbestimmte Zeit verschoben.

Wo könnte man an eine Workstation für PS und SAT rankommen?

Wenn Du nicht gerade ein Programmierer bei einem lizensierten Softwarehaus bist, dürfte es schwierig sein, an diese spezielle Hardware zu kommen. Als Alternative gibt es höchstens in Japan Workstations für Amateue, mit denen Du aber nur Videospiele auf Super Nintendo-Niveau entwickeln kannst.

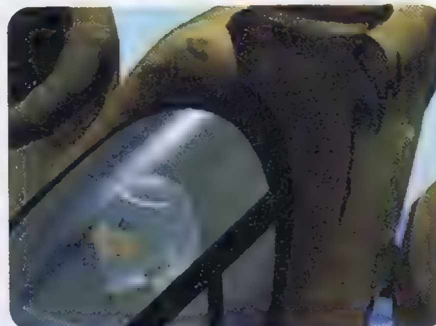
Wird Killer Instinct Gold auch in Deutschland erscheinen?

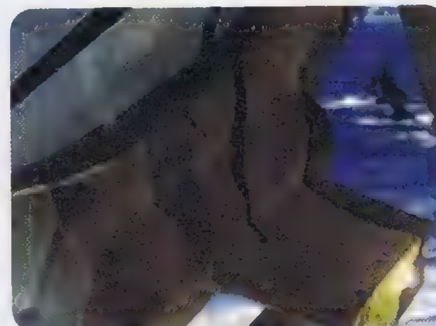
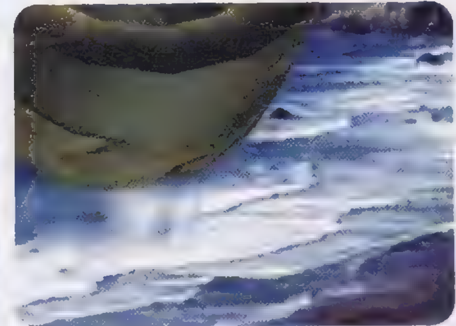
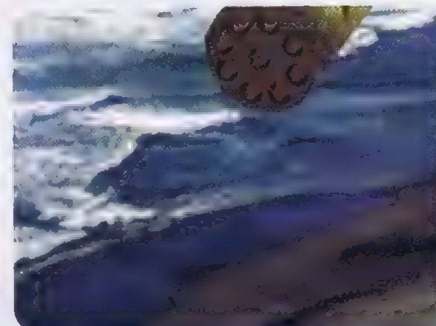
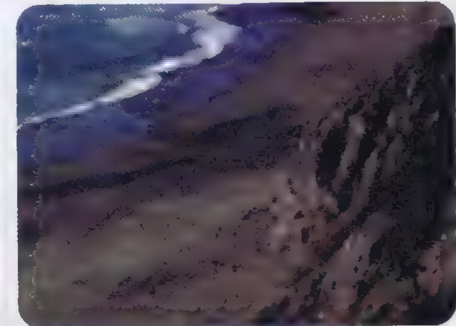
Nein, da die gewaltätige Thematik nicht mit der familienfreundlichen Firmenpolitik von Nintendo vereinbar ist.

TEST-SCREEN

Command & Conquer
Das PC-Kultspiel erobert die 32-Bit-Konsolen
Seite 36





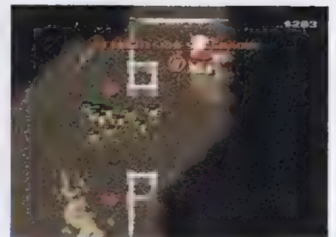







Als Nod erhaltet Ihr Eure Befehle direkt von ganz oben, von Sektenführer Kanes rechter Hand



Die Ionenkanone ist die mächtigste Waffe der GDI-Streitkräfte: Die Ionen werden in einem Satelliten gebündelt und treffen haargenau ins Ziel



Laserobelisken sind gemein, da sie sogar Panzer mit einem Schuß in seine Einzelteile zerlegen können

Command & Conquer

Teil I: Der Tiberiumkonflikt



Ein neues Mineral taucht plötzlich auf der Erde auf und schon entbrannt ein Streit um diese neue Ressource - Command & Conquer ist mit über eine Million verkauften Exemplaren das meistverkaufte PC-Spiel überhaupt und erobert nun die 32-Bitter: Muß unsere Referenz Theme Park um seinen Thron bangen?

PS / SAT
Strategiespiel / 1 Spieler

Ein Meteorit schlägt auf der Erde ein - eine alltägliche Sache. Doch am Anfang weiß niemand, was für eine tödliche Last dieser Meteorit mit sich trägt: Tiberium, das sich rasend schnell über die Erdkugel ausbreitet. Natürlich entdecken die Militärs sofort die Eigenschaften des neuen Minerals. Während die GDI (Global Defense Initiative) mit den Industrieländern als Mitglieder nur "zum Wohle und Schutz" der Bevölkerung forscht, will die Bruderschaft von Nod, eine terroristische Sekte, für "eine bessere und friedliche Weltherrschaft" kämpfen. Da ist es nur zu verständlich, daß es zu einem Krieg kommt. Ihr habt nun die Wahl, als Nod oder als GDI anzutreten. Während Ihr als GDI Europa von den Terroristen säubern müßt, dürft Ihr als Nod die Afrikaner in die Erleuchtung führen. In den jeweils 15 Missionen erobert Ihr nicht nur die gegnerischen Basen und eliminiert die Truppen der anderen Seite, Ihr bekommt auch des öfteren Spezialaufträge. So sabotiert Ihr bestimmte Gebäude, befreit Gefangene aus dem Knast, schaltet gezielt eine Person aus oder rettet vertrottelte Wissenschaftler aus prekären Lagen - also ein breites Spektrum an Missionen. Vor jeder Mission wählt Ihr ein Krisengebiet als Einsatzort. Das hat keine Einwirkung auf den Auftrag, jedoch unterscheidet sich das Gelände der einzelnen Gebiete voneinander. Es gibt insgesamt 25 verschiedene Einheiten und 20 Gebäude, die

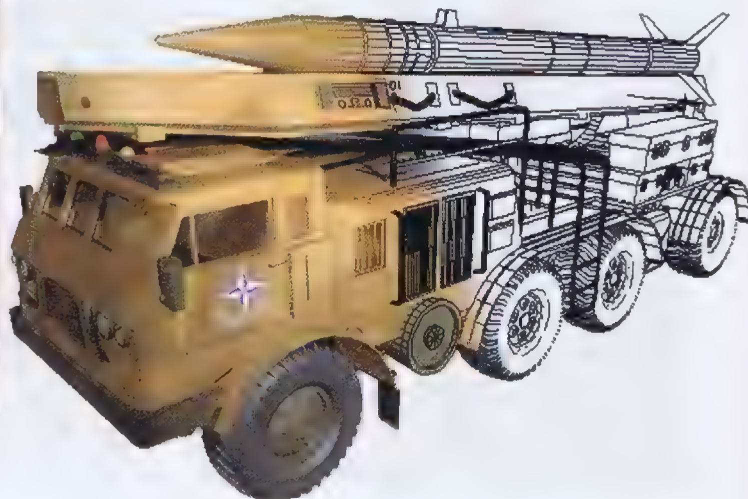
C&C besticht durch die ausgefeilte Künstliche Intelligenz des Computergegners

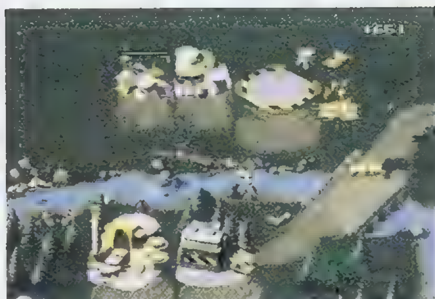


René: Hurra! Wir haben eine neue Referenz! Command & Conquer überzeugt vor allem durch eine ausgefeilte Künstliche Intelligenz des Computergegners. Er machte es mir selten leicht, eine Mission zu erfüllen, ohne daß das Gefühl entstand, unfair behandelt worden zu sein - also Motivation pur. So werden Neueinsteiger kräftig daran zu knabbern haben. Hinzu kommt die einmalige Missionsvielfalt. Von Befreien über Vernichten bis zur schlichten Sabotage ist hier alles vertreten. Auch die Komplexität der Missionen soll nicht unerwähnt bleiben. Oft müssen mehrere Ziele gleichzeitig erreicht werden. Die Grafik ist auf den ersten Blick eher zweckmäßig. Jedoch liegt der Teufel im Detail: Die Level wirken sehr detailliert, die Einheiten sind allesamt gerendert und flüssig animiert. Daß sich Westwood sehr viel Mühe gegeben hat, zeigen auch die richtig flüssigen 90 Minuten Full Motion Video. Was es auch relativ selten gibt: Die deutsche Übersetzung ist ebenso überzeugend vertont wie das englische Original. Sogar die Musik sticht aus dem üblichen Sim/Strategie-Gedudel heraus. Eine Träne bleibt leider in meinem Auge: Das Paßwort-System halte ich nicht für die optimale Save-Lösung. Trotzdem bleibt C&C eine Empfehlung allerfeinster Art.



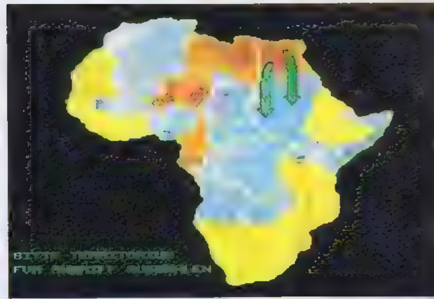
Aus dem, was im Baumenü in einer Zeile steht, darf immer nur eine Aktion ausgewählt werden: z.B. kann der Bauhof immer nur ein Gebäude bauen



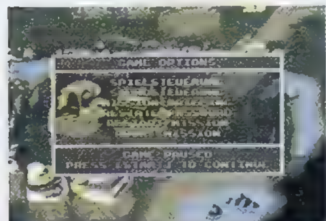

Noch herrscht im GDI-Lager Ruhe, jedoch beginnt bald der große Sturmlauf der Nods



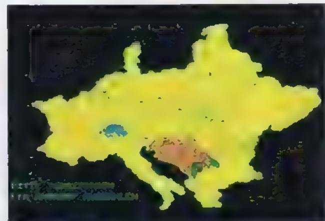
Attacke! Feuer frei! Und der Bauhof der hiesigen GDI-Streikräfte ist Geschichte


Wenn Ihr als Nod Euer Territorium auswählen sollt, werdet Ihr ins heiße Afrika verfrachtet

übrigens alle gerendert sind. Das Einsatzgebiet ist wie ein Schachbrett in Quadrate unterteilt. Gespielt wird in Echtzeit. Dabei läuft die Zeit nicht zugweise sondern linear ab, ganz wie in der Realität. Das bedeutet, das Ihr Situationen habt, wo sich die Ereignisse überschlagen, und Situationen, in denen Ihr gar nichts zu tun habt. Glücklicherweise ist die Spielgeschwindigkeit in Stufen einstellbar, so daß Ihr nicht wegen der Hektik in Schweißausbrüche geratet. Zu jeder Mission gibt es ein umfassendes Briefing mit insgesamt über 90 Minuten Full Motion Video auf den zwei CDs. Als Sprache wurde selbstverständlich Deutsch gewählt. Die Musik kann sich ebenfalls



In dem Spielmenü könnt Ihr Euch auch noch einmal über das Ziel der Mission informieren bzw. Euch das vorangehende Video zu Gemüte führen


Als GDI wählt Ihr vor jeder Mission das Krisengebiet aus, dabei stehen Euch in Europa der Ostblock, Deutschland und Griechenland zur Verfügung

Das Echtzeit-Kampfsystem ist tiefgehend, plausibel und leicht verständlich

sehen bzw. hören lassen. Die sieben verschiedenen Tracks reichen von Funk bis House Music. Leider stellt C&C keine Save-Option zur Verfügung. Die einzelnen Levels erreicht Ihr per Paßwort. Das hat natürlich den Nachteil, daß Ihr unterschiedliche Taktiken nur bedingt ausprobieren könnt: Indem Ihr den Level neu anfangt.

TEST PS / SAT

HERSTELLER: WESTWOOD/VIRGIN
DATENTRÄGER: 2 CDS DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SAUSCHWER
LEVELS: 30 MISSIONEN
BESONDERHEITEN: PASSWÖRTER, FSK 16
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: VIRGIN

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

83% GRAFIK
90% FUN

Waffensysteme und Fahrzeuge

GDI



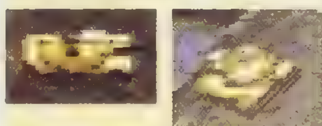
Infanterie

Mit seinem MG ist der Infanteriebot Schütze zumindest am Anfang die Stütze der Truppe, später wird er vom Grenadier abgelöst. Er ist mit seinen Handgranaten effizienter. Die Rak-Zeros schießen mit Raketen, sind aber im Vergleich mit den Grenadieren viel zu teuer. Eine nette Idee sind die Invasoren. Mit ihnen können gegnerische Gebäude erobert werden. Den Commandobot bekommt Ihr leider nur für einen Level - er ist besonders gut für verdeckte Operationen.



Leichte Fahrzeuge

Der Wüstenjäger ist das Kernstück Eurer Aufklärer. Sein Vorteil ist die Geschwindigkeit, während der BMT, ein Schützenpanzerwagen, zwar stärker gepanzert, jedoch langsamer ist. Er kann dafür bis zu vier Infanteristen mitnehmen.



Panzer

Der Kampfpanzer M1A1 ist über lange Zeit der wichtigste Panzer. Er gewinnt im direkten Vergleich gegen das gegnerische Modell "Faust von Nod", hat aber echte Probleme gegen Fußvolk. Später wird er vom Mammut abgelöst. Diese wandelnde Festung ist vor allem im Rudel nahezu unbesiegbar.



Artillerie

Der Raketenwerfer "Stahlhagel" ist besonders wirksam. Diese Einheit muß jedoch besonders gut bewacht werden, da sie nur gering gepanzert ist.



Luftwaffe

Eine tödliche Waffe ist der Orca. Dieser Orca kann nur von raketenbewehrten Bodentruppen von seinem Höhenflug herabgeholt werden. Von Zeit zu Zeit wird Euch ein Helitrans zur Verfügung gestellt. Er ist ausschließlich für Truppentransporte vorgesehen.



Schiffe

Der Rak-Kreuzer ist eine nette Ergänzung. Leider könnt Ihr ihn weder bauen noch steuern. Mit seinen Raketen ist er besonders wirksam. Das Luftkissen-Landungsboot sorgt ab und zu für Nachschub an Einheiten.

Defensivwaffen

Der Grundstock Eurer Basis-Verteidigung ist der Wachturm. Seinem MG gibt es kein entrinnen. Später löst der Raketenturm aufgrund seiner höheren Reichweite den Wachturm ab.

Offensivwaffen

Habt Ihr alle Nod-Flarak-Stellungen ausgeschaltet, dann könnt Ihr Luftunterstützung anfordern und einen Luftangriff befehlen. Die Nachfolgewaffe ist eine Ionenkanone, die viel genauer ist. Dabei wird ein Strahl von einem Satelliten gebündelt und millimetergenau auf das Ziel abgefeuert. Bedingung ist der Bau einer Kommunikationszentrale.

Troß

Das mobile Baufahrzeug errichtet das Bauhaus als Grundstock Eurer neuen Basis. Die wohl wichtigste Einheit ist der Sammler. Er erntet das Tiberium und transportiert es in die Raffinerie, wo es in Eure Zahlungsmittel umgewandelt wird.

Bruderschaft von Nod



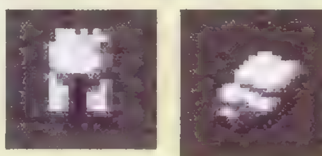
Infanterie

Der Schütze hat eine viel größere Bedeutung als bei den GDI. Ohne ihn geht gar nichts. Das Gegenstück zum Grenadier, der Infanteriebot "Flamme der Läuterung" arbeitet mit einem Flammenwerfer. Er ist mehr als Einzelkämpfer geeignet, da er bei der Zerstörung explodiert. Der Rak-Zero ist eine gute Ergänzung zu allen luftverteidigenden Truppen.



Leichte Fahrzeuge

Das Gefechtkrad "Nod-Mot" ist unheimlich schnell, verfügt aber nur über eine geringe Panzerung. Durch die teure Herstellung ist das Krad weniger geeignet. Der Kampfbuggy ist das Kernstück der Aufklärung und durch seinen geringeren Preis eine sinnvolle Alternative zum Krad.



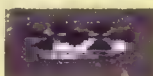
Panzer

Die "Faust von Nod" ist zwar schwächer als der GDI-M1A1, überzeugt jedoch durch seine Beweglichkeit. Der Jagdpanzer "Fackel der Erleuchtung" arbeitet mit einem Flammenwerfer und ist besonders effizient gegen Infanterie. Das beste Fahrzeug der Nods ist der Tarnpanzer. Er ist schnell und unsichtbar. Nur zum Angriff muß er sich enttarnen, ist durch seine Raketen besonders wirksam.



Artillerie

Die mobile Artillerie "Hammer der Gnade" ist die durchschlagendste Waffe der Nods. Sie ist jedoch sehr schwerfällig und braucht dichten Geleitschutz.



Luftwaffe

Den Helitrans bekommt Ihr nur von Zeit zu Zeit zu sehen. Ihr könnt ihn zum Transport von bis zu fünf Infanteristen verwenden. Der schwere Lufttransporter liefert den Nods die gekauften Fahrzeuge.

Schiffe

besitzen die Nods leider nicht.

Defensivwaffen

Der Geschützturm ist besonders wirksam gegen Panzer, hat jedoch nur eine geringe Reichweite. Die ideale Unterstützung ist der Obelisk des Lichts. Er arbeitet mit Lasern und pulverisiert fast jede Einheit, benötigt jedoch viel Energie und ist empfindlich gegen viel Infanterie. Die Flarak-Stellung wird zu einer der wichtigsten Basis-Verteidigungen. Sie wehrt nicht nur die Orcas ab, sondern auch die hinterhältigen Luftangriffe der GDIs.

Offensivwaffen

Die einzige ist der Atomschlag. Er benötigt den Tempel von Nod und zerstört alle Gebäude auf einer großen Fläche. Die einzigen Gebäude, die einen Atomschlag überstehen, sind der Tempel von Nod selbst und das Flugfeld (auch Nod).

Troß

Die "zivilisierten" Einheiten bei den Nods sind genau wie bei den GDIs die MBFs und die Sammler.



Hindernisse, wie diese Bäume, sind bei Jet Rider gang und gäbe und teilweise nur schwer auszuweichen



Im Zwei-Spieler-Modus steht Euch wahlweise ein horizontaler oder vertikaler Split-Screen zur Verfügung

Jet Rider

Konkurrenz für Wave Race: Sony jagt Euch per Air Bike über Stock und Stein und gewinnt dem Genre sogar einige neue Ideen ab

PLAYSTATION
Rennspiel / 1-2 Spieler

Feucht-fröhliche Rennspiele sind momentan der Schlager im dichtgedrängten Rennspiel-Genre. Nintendo brachte den Stein mit Wave Race ins Rollen, AM1 beglückt mit Wave Runner derzeit die Spielhallengänger und Sony versucht mit Jet Rider zu kontern, wobei dieser Titel etwas aus der Rolle fällt. Ähnlich wie bei WipEout düst Ihr nämlich mit futuristischen Air Bikes über die insgesamt zehn Rundkurse und könnt daher auch über Land brettern. Diese Boliden entpuppen sich dabei als äußerst vielseitig. Neben Gasgeben, Bremsen, vier Turboschüben pro Runde legt Ihr Euch per L- und R-Taste kräftig in die Kurven, bzw. richtet Euch durch die "Roll"-Funktion wieder auf, wenn Ihr nach einem Riesensprung in eine bedrohliche Schräglage geratet. Als weitere Möglichkeit das Fluggerät auszubalancieren, könnt Ihr Euch nach hinten oder nach vorne lehnen, wobei letztere Aktion aufgrund der besseren Luftschlüpfrigkeit noch ein paar km/h mehr rausschindet. So ungewöhnlich wie die Air Bikes muten auch die Circuits an. Die Palette reicht von einem Strandkurs, bei dem Ihr über eine zerstörte Autobahnbrücke brettert, über enge Serpentinen in einem Sumpfgebiet bis hin zur verschneiten Bergstrecke mit Riesensprungschanzen. Um die waghalsigen Kurvenkombinationen zu meistern, wurde ein neuartiges Feature entwickelt. An besonders heiklen Stellen wurden magnetische Türme postiert. Mit der sogenannten "Grapple"-Taste aktiviert Ihr an diesen Stellen einen kurzen Fangstrahl, so daß Ihr durch die magnetische Anziehungskraft wie auf Schienen durch die Kurve geschleust werdet. Doch Vorsicht: Aktivert Ihr den Strahl zu lange, knallt Ihr allzu schnell gegen die Streckenbegrenzung oder den Magnet-Turm,

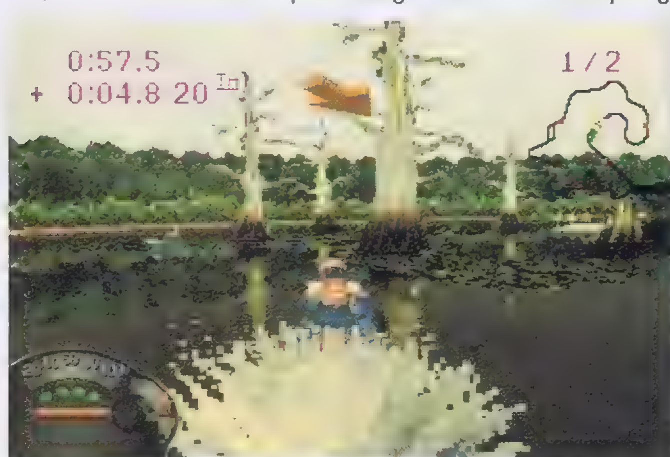
Bei dieser futuristischen Flitzerei geht es bisweilen chaotisch zu



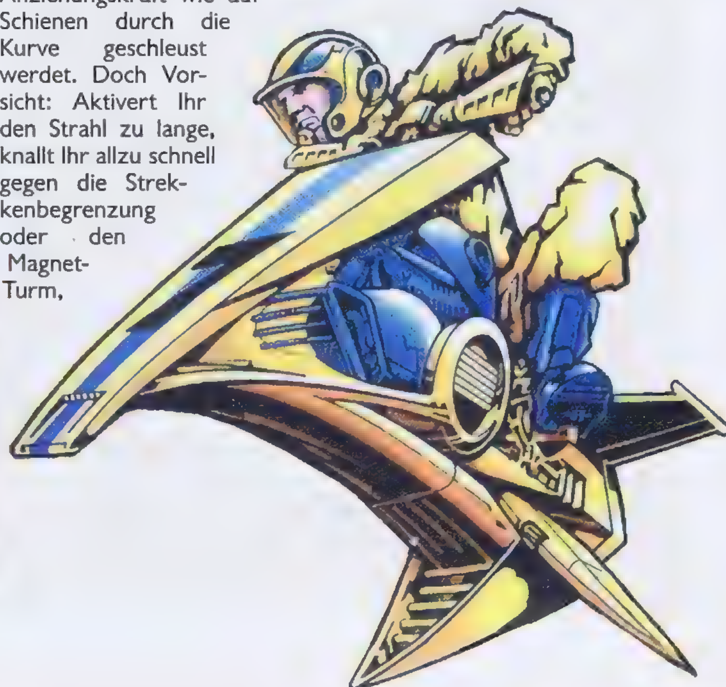
Ulf: Fangen wir mit dem Positiven an: Jet Rider gebührt Anerkennung, da die Entwickler endlich einmal wieder um Innovation bemüht waren. Die vielseitigen Air Bikes und die zehn abwechslungsreichen sowie großen Rundkurse bieten viel adrenalinfördernde Action, die durch das enorme Tempo noch zusätzlich geschürt wird. Genauso einfallsreich präsentiert sich auch das gesamte Umfeld mit den Comic-Bildern in HiRes-Modus sowie die ungewöhnliche sechziger Jahre Happy-Surf-Musik, die mich persönlich stark an Pulp Fiction erinnert und sicherlich nicht jedermanns Sache sein dürfte. Bei der Grafik gibt es Licht und Schatten. Als Pluspunkte zählen die coolen Wasserspiegel-Effekte und der kaum erkennbare Grafikaufbau. Negativ sind hingegen fehlende Schattierungen sowie relativ grobe Texturen. Sicherlich ein Tribut, den die Programmierer zahlen mußten, um den Zwei-Spieler-Split-Screen realisieren zu können. Rein spielerisch darf man kein ausgeklügeltes Fahrverhalten wie bei Sega Rally oder WipEout erwarten, dafür aber umso mehr pure Action und viel Spannung. Insofern sicherlich eine tolle Alternative für alle Hobby-Racer.



Die detaillierte Streckenübersicht ist vorbildlich



Der Wasserspiegel-Effekt bei dieser sumpfigen Strecke ist beeindruckend





In der Cockpit-Perspektive fehlt es an Übersicht und Kontrolle, da man kräftig durchgeschüttelt wird



Die insgesamt 20 obercoolen Piloten wurden in vier Rennställe unterteilt und sind von den Fahreigenschaften her höchst unterschiedlich



Auf dem Joyride-Rundkurs jongliert Ihr Euer Gefährt über eine zerstörte Autobahnbrücke

Timing ist somit alles. Zu den Optionen: Um Dauermotivation zu erzeugen, müßt Ihr einige Spielstunden abreißen, damit Ihr alle zehn Strecken zu Gesicht bekommt. So sind zunächst einmal nur die drei Easy-Rundkurse anwählbar. Erst wenn Ihr den Championship auf Schwierigkeitsgrad "Hard" gewonnen habt, steht Euch die volle Streckenvielfalt zur Verfügung. Gewinnt Ihr zudem auf allen zehn Rundkursen gegen die 19 anderen Konkurrenten, winkt ein Stunt Race-Modus, bei dem kleine Stunt-Einlagen zusätzliche Power einbringen.



Start! Gleich zu Beginn des Rennens kommt es zu einer entscheidenden Phase, wenn Ihr Euch durch die Konkurrenz wühlt; Umsturzgefahr droht!



Der Grafikaufbau ist nur selten erkennbar, was auch sicherlich daran liegt, daß keine Schatten-Effekte verwendet wurden

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: SONY/SINGLE TRAC
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 10 STRECKEN
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD, SPLIT SCREEN
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: FLYING ARTS 0208/855612






Beim FMV-Clip zur Einstimmung erlebt Ihr noch 32-Bit Qualität



Die Güte der Spielgrafik liegt in etwa auf Super Nintendo-Niveau

International Superstar Soccer Deluxe

Wer von Konamis Edel-Bolzerei immer noch nicht genug bekommen kann, erhält mit diesem Silberling eine dezent verbesserte 16-Bit-Konvertierung des Klassikers



PLAYSTATION

Sportspiel / 1-4 Spieler

Konamis Wunsch einer PS-Umsetzung ihrer erfolgreichen Dribbelei war in diesem speziellen Fall stark abhängig von Sonys Wohlwollen. Da es sich nämlich im Prinzip "nur" um ein 16-Bit-Produkt handelt, war es für den Hardwarehersteller angesichts mangelnder 32-Bit-Optik lange Zeit nicht klar, ob sie eine derart ungewöhnliche Konvertierung überhaupt zulassen würden. Aufgrund des bekannt guten Gameplays, gab Sony jedoch sein "Ja-Wort". Wie schon bemerkt: Es handelt sich nicht um eine PS-Entwicklung, sondern nahezu um eine 1:1-Konvertierung des Super Nintendo-Originals. Grafische Verbesserungen sucht man somit nahezu vergebens. Bis auf ein FMV-Clip als Intro und neuen digitalisierten Zwischen- und Hintergrundbildern, hat sich an der schlichten Bitmap-Optik nichts getan. Ein anderes Bild jedoch beim Sound: Im Spiel wird das Gebolze durch einen englischen Reporter kommentiert und die Zuschauerkulisse gröhlt mit Inbrunst in CD-Qualität. Der Rest ist bekannt: Am rekordverdächtigen Optionsdschungel, das beispielsweise ein virtuelles Trainingslager, 30 Scenarios sowie einen üppig ausgestatteten Taktik-Bereich inklusive einstellbarer Manndeckung bietet, hat sich ebenso wenig verändert wie am Gameplay. Mit den vier Aktionstasten könnt Ihr neben den Standards auf dem Rasen, hohe Flanken schlagen, den Ball per Kopf weiterleiten oder elegant lupfen, sprich, nahezu alle Finessen der populärsten Mannschaftssportart sind möglich.



Der Bereich Strategie & Taktik ist nach wie vor das Maß aller (Fußball-)Dinge

Ulf: Es mag zwar sein, daß die Optik von ISSD sich alles andere als zeitgemäß präsentiert, in puncto Spielbarkeit - ich kann mich da nur wiederholen - läßt Konamis Dribbelei fast die gesamte, hochgezüchtete 32-Bit-Konkurrenz nach wie vor ziemlich alt aussehen. Es ist immer wieder faszinierend, wieviele liebevolle Details und ausgeklügelte Finessen dieser Klassiker bietet. Je länger man spielt, desto mehr spielerisches Potential entdeckt man, wodurch einem spannende Torraum-Szenen in Hülle und Fülle zur Verfügung stehen. Der Optionsbereich mit den vielfältigen strategischen Möglichkeiten ist zudem vorbildlich und bietet für Tüftler schier unerschöpfliche Möglichkeiten. Abgerundet wird der Fußballspaß durch eine Soundkulisse, die im krassen Gegensatz zur schnöden Bitmapgrafik steht. Der englische Reporter kommentiert das Gebolze mit einer prise Witz und die Zuschauerkulisse überzeugt auf voller Linie durch Vielfalt (spielt Brasilien, ertönen Sambaklänge) und der Tugend, individuell auf den Spielverlauf reagieren zu können.



Das spannende Elfmeterschießen darf auch separat angewählt werden



Die recht simple Grafik wird soundmäßig durch eine tolle Zuschauerkulisse hervorragend untermalt



In der Trainingsoption dürft in aller Ruhe Eure Freistoßvarianten einstudieren

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: KONAMI
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: N64
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 36 TEAMS
BESONDERHEITEN: MULTITAP, MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: KONAMI

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

48% GRAFIK
81% SOUND/FX
87% FUN

WIR PACKEN AUS!

Spiele	PSX	SAT
A4 Evolution Global	99,99 *	
Actua Golf	99,99 *	
Adventures of Lomax	89,99 *	
Alien Trilogy	89,99	89,99
Alone in the Dark 2	109,99	99,99
Amok		89,99 *
Andretti Racing	89,99	89,99 *
Area 51	89,99 *	89,99 *
Athlete Kings		89,99
[illegible]	89,99 *	
Batman Forever: Coin-Op	79,99 *	79,99 *
Battle Arena Toshinden 2	99,99	
Bedlam	89,99 *	89,99 *
Black Dawn	89,99 *	
Blackfire		89,99 *
BLAM! Machinehead	99,99	99,99
Blast Chamber	99,99 *	99,99 *
Blazing Dragons	79,99	89,99
Bug! Too		89,99 *
Bubble Bobble	79,99	89,99
Bubble Bobble 2	89,99 *	
Bust A Move 2	69,99	69,99 *
Casper	89,99	89,99
Chaos Control	89,99 *	79,99
Chronicles of the Sword	89,99 *	
Complete Onside Soccer	89,99 *	
Command & Conquer	109,99 *	109,99 *
Constructor	89,99 *	
Crash Bandicoot	109,99	
Crow: City of Angels	79,99 *	79,99 *
Crusader – No Remorse	89,99 *	89,99 *
Cyberia	89,99	89,99
Dark Savior		89,99 *
Darkstalkers	89,99	
Davis Cup Tennis	89,99	
Daytona USA Championship Edition		109,99 *
Deadly Skies	89,99 *	89,99 *
Deathdrome	89,99 *	
Descent	89,99	
Destruction Derby	99,95	89,99 *
Die Hard Trilogy	89,99 *	89,99 *
Discworld (dt.)	89,99	89,99
[illegible]	79,99 *	
Down in the Dumps	89,99 *	
Dragonheart: Fire & Steel	89,99 *	89,99 *
Earthworm Jim 2	89,99	89,99
Exhumed		99,99
Formel 1	99,99	
Fade to Black	89,99	
FIFA Soccer 97	89,99 *	89,99 *
Fighting Vipers		99,99
Galaxian 3	89,99 *	
Gex	89,99	79,99
Guardian Heroes		89,99
Gun Griffon		89,99
Gunship (engl.)	89,99	
Hyper Final Match Tennis	89,99 *	
Impact Racing	89,99	89,99 *
International Track & Field AKTION!	79,99	
In the Hunt	89,99 *	89,99 *
Iron & Blood	79,99	79,99 *
[illegible]	79,99 *	89,99 *
Jewels of the Oracle	89,99 *	
Jumping Flash 2	99,99	
Keio 2		89,99 *
Konami Open Tennis	89,99 *	
Last Dynasty	99,99 *	99,99 *
Lost Vikings 2	79,99 *	79,99 *
Madden '97 Football	89,99	89,99 *
Magic the Gathering	79,99 *	79,99 *
Maniac Karts		89,99 *
MegaMan X3	89,99 *	89,99 *
Motor Toon 2	89,99 *	
Mr. Bones		89,99 *
MTV's Aeon Flux	89,99 *	
MTV's Slamscape	89,99 *	
Myst	89,99 *	109,95
Namco Museum Pieces 1	99,99	
Namco Museum Pieces 2	89,99	
Namco Soccer Primal Goal	89,99 *	
[illegible] Racing '95	99,99 *	
NBA Action Basketball		89,99
NBA Hangtime	89,99 *	
NBA Jam Extreme	79,99 *	79,99 *
NBA Live '97	89,99 *	89,99 *
Necrodrome	99,99 *	
Need for Speed	89,99	89,99

Spiele	PSX	SAT
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99 *	89,99 *
Nights (incl. 3D Control Pad)		139,99
[illegible]	79,99 *	
Parodius Deluxe AKTIONSPREIS!	59,99	
PGA Tour Golf '97	89,99	89,99 *
Pinball Graffiti		89,99 *
Po'ed	89,99 *	
Pool Champion		89,99 *
Primal Rage	89,99	89,99 *
Project Overkill	89,99	
Pro Pinball	79,99	89,99 *
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99 *
Return to Zork	89,99 *	89,99 *
Ridge Racer Revolution	99,99	
Road Rash	89,99	89,99 *
Robotron "X"	89,99 *	
Sampras Extreme Tennis	99,99	
[illegible] Worldwide Soccer '97		89,99
Sentient	89,99 *	
Sim City 2000	89,99 *	99,99
Skeleton Warriors	89,99	89,99
Slam 'n Jam	79,99 *	
Sonic The Fighters		89,99 *
Soviet Strike	89,99	89,99 *
Space Hulk	89,99	89,99 *
Spot 3	89,99 *	89,99 *
Star General	79,99 *	
Star Gladiator	89,99 *	
Steel Panthers 2	79,99 *	
Story of Thor 2		89,99
Street Fighter Alpha 2	89,99 *	89,99 *
Striker '96		89,99 *
Syndicate Wars	89,99 *	89,99 *
Tekken 2	99,99	
Tempest X	79,99 *	79,99 *
The Devide: Enemies Within	89,99 *	
Three Dirty Dwarves		89,99 *
Thunderhawk 2	89,99	109,99
Tilt!	89,99 *	89,99
Time Commando	89,99	
Titan Wars	89,99 *	
[illegible]	89,99	99,99
Top Gun – Fire At Will	89,99	
Toshinden URA		89,99 *
Tunnel B1	89,99	89,99 *
Virtua Cop 2		99,99 *
Virtua Fighter Kids		89,99
Virtual Open Tennis		79,99 *
Warhammer	89,99 *	
Warwind	79,99 *	
Williams Arcade Greatest	69,99	
Wing Arms		89,99
Wing Commander 3	99,99	
Wipe Out 2097	99,99	
WWF In Your House	79,99 *	79,99 *
[illegible]	99,99 *	99,99 *
X-Men: Children of the Atom	79,99 *	79,99
Zork Nemesis	89,99 *	

Grundgeräte	PSX	SAT
Sony Playstation incl. Control Pad	389,99	
Sega Saturn incl. Control Pad		449,99

Zubehör	PSX	SAT
6-Spieler-Adapter		79,95
Action Replay Pro	99,99	99,99
Analog Joystick	129,99	
Antennenkabel	49,95	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)		129,95
Backup Memory		109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99	39,99
Lenkrad incl. Pedale	159,99	
Link-Kabel	49,95	
Maus	59,95	
Memory Card (8 Meg)	79,99	
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99	
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99	
neGcon (Control Pad)	89,99	
Original Control Pad	59,95	44,95
[illegible]	69,99 *	
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99	39,99
Tasche +Control Pad +Mem.Card	99,99	
Universal-Adapter für Import-Spiele		79,99
Video-CD MPEG-Karte		349,95
Virtua Stick		89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99	29,99

Heiße Weihnachten!

Disruptor
Sony PSX *
79,99

Command & Conquer
PSX * / SAT * je
109,99



Zwei heiße Tips für kalte Wintertage:

Pandemonium
Sony PSX *
79,99

Fifa Soccer '97
PSX * / SAT * je
89,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns finden:

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbr.
Bus 35, 102

Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

???
... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Twisted Metal 2



Morbides Endzeit-Rennen mit bis an die Zähne bewaffneten futuristischen Fahruntersätzen: Stampft den Gegner mit der Baggerschaufel in den Boden oder verbrutzelt harmlose Passanten mit Napalm

PLAYSTATION
Rennspiel / 1-2 Spieler

Endzeit-Stimmung auf unserem blauen Planeten: Nachdem vor einem Jahr die Stadt Los Angeles dem Erdboden gleichgemacht wurde und die Einwohner auch abseits der Straßen keinen Schutz vor den tödlichen Fahrzeugen der Twisted Metal finden konnten, veranstaltet der wahnsinnige Calypso ein noch wahnwitzigeres, weltumspannendes Rennspektakel. In Paris, Amazonia, New York und Hong Kong, in den Resten L.A.s und in Moskau, in den Tulpenfeldern Hollands und im ewigen Eis der Antarktis findet die wohl letzte Veranstaltung dieser Art statt, denn danach dürfte nicht mehr allzuviel von den Metropolen übrigbleiben. Ihr könnt Euch für einen der zwölf Teilnehmer entscheiden und in dessen Haut schlüpfen. Jeder hat seinen eigenen Grund für die Teilnahme: Captain Roberts , ein einst hochdekorierter Armeeoffizier, wurde von Calypso in einen 105-jährigen Greis verwandelt. Er will gewinnen, um seine Jugend zurückzuerlangen. Oder der dreißigjährige Bruce Cochrane, der sein ganzes Leben um Anerkennung gekämpft hat und doch der ewige Loser war, sieht die Chance der Abrechnung. Jeder Charakter steuert ein auf ihn zugeschnittenes Gefährt: Schaufelradbagger, Rennmobil, aufgemotzte Polizeikarren, Monster Truck und vieles mehr - eins abgedrifteter als das andere. Primäres Rennziel ist es, alle Gegner zu vernichten. Dabei darf man sich im Zwei-Spieler-Modus (Splitscreen) auch zur Zweiergemeinschaft zusammenschließen und gemeinsam gegen den Feind vorgehen. Neben geschicktem Fahren sind vor allem die zahlreichen Waffensysteme erfolgversprechend: Die Angebotspalette reicht von der einfachen Bombe bis zur Power Missile, Remote Bomb und Napalm. Darüber hinaus hat jedes Fahrzeug noch individuelle Spezialattacken. So kann man mit der Schaufel des Baggers die Feindesfahrzeuge in den Boden rammen oder auf die Schippe nehmen und durch die Luft wirbeln. Außerdem kann man mit jedem Gefährt durch Tastenkombinationen den Gegner einfrieren, zur Rear-Attack ansetzen oder Luftsprünge machen. Wie bei Prügelspielen sind so regelrechte Combo-Moves möglich: erst einfrieren, dann mit Power Missiles einseifen. Im Vergleich zum Vorgänger ergeben sich wesentlich mehr Angriffs- und Strategietaktiken (Beispiel: Stellt Euch auf an den Rand des Hochhausdaches und laßt den Gegner auf Euch zupreschen. Kurz vor der Kollision macht Ihr einen kleinen Hüpfer, und der Widerling rast in den Abgrund), zumal nun auch ein Radarschirm Ort und Art des Feindes anzeigt und man sich auf den Wegelagerer hinter der nächsten Hausecke früh-

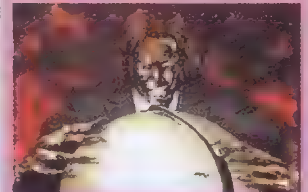


Christoph: Gegenüber dem Vorgänger hat Twisted Metal 2 in jeder Hinsicht zulegen können: Acht statt sechs Szenarios, bessere Extrawaffen (so wurde beispielsweise das Öl, in das man sowieso meist nur selbst reinschlitterte, weggelassen; dafür gibt es jetzt eine fernzündbare Bombe, in die man den Widersacher locken kann), einen Radarschirm, mehr Optionsmodi. "Friedliebende" Naturen können sich mit dem Kollegen am Nachbar-Joypad zusammenschließen und im Co-Operation-Turnament gegen die computergesteuerten Gegnerfahrzeuge in die Schlacht ziehen. Spezielle Aktionen können jederzeit durch Joypad-Kombinationen ausgelöst werden: links-rechts-oben friert den Gegner ein, oben-oben-links läßt Euer Fahrzeug einen Hochsprung ausführen. So kann man gegen jeden Angreifer spezielle Strategien entwickeln - so etwa flinke, wendige Gefährte zuerst mit einem Combo-Move einfrieren und anschließend in Seelenruhe mit Power-Missiles bearbeiten. Wer auf abgedrehte Metzel-Rennen steht und keine Skrupel hat, "versehentlich" Fußgänger zu blutigem Mus zu zermalmen, kann bedenkenlos zugreifen.

Das Intro



Beim ersten Twisted Metal wurden die Menschen



... und die Stadt Los Angeles ausgelöscht,



beim Nachfolger soll die Schlacht gleich auf der ganzen Erde stattfinden



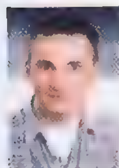
Zwölf verschiedene, teils ziemlich abgedrehte Karren, stehen zur Auswahl



Laßt Euch einfach vom Wasserdruck des Springbrunnens nach oben liften, um die Extras einzusacken



Was mußte dieser Antarktisfischer auch hier in der Gegend 'rumstehen...



Björn: Alle Achtung, der Baller-Crash-Hit ist mittlerweile mächtig aufgepeppt worden. Zwar hat sich am Gameplay relativ wenig geändert, doch was Spaß macht, darf so bleiben. Das Motto bei Twisted Metal 2 lautete wohl "Mehr ist besser", was gewiß nicht falsch ist. Mehr Waffen, mehr Karren, mehr Schauplätze, die ihrerseits auch größer geworden sind. Das von vorne bis hinten unrealistische Geknalle mit einer guten Portion Wahnsinn gibt in meinen Augen einfach den richtigen Kick. Auch grafisch hat man die Möglichkeiten der PS noch etwas besser ausgeschöpft als beim Vorgänger. Überhaupt ist die gesamte Aufmachung geliftet worden, gibt es doch nun auch ein Intro im Comicstil, das den irren Veranstalter des Twisted Metal-Rennens vorstellt. Ich kann diese Crash-Orgie wirklich allen empfehlen, die auf zünftige Endzeit Action stehen. Also vergeßt nicht: Push the pedal to the Twisted Metal!



Mit der Baggerschaufel kann man die Gegner greifen und durch die Luft wirbeln



Allein der tollen Grafik wegen macht es schon Spaß, auf dem Marsfeld seine Runden zu drehen

zeitig einstellen kann. Mit der Zeit findet man immer neue Abkürzungen, Hinterhälte oder Aufzüge und Magnetfelder, die einen in andere Bereiche des Levels teleportieren. Wer wollte nicht schon immer einmal die Aussicht vom Eiffelturm geniessen!



Auch an einen Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen wurde gedacht

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: SONY
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL '97
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 8 SZENARIOS
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: GALAXY 089/7605151

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

85% FUN



Die zahlreichen Zwischensequenzen sind insbesondere auf der PlayStation eine wahre Augenweide



Die Jurassic Park-Stage: Mit einem Dreirad versucht Ihr hier dem T-Rex zu entkommen

Spot goes to Hollywood

Endlich: Nach gut 18 Monaten Ankündigungszeit schafft das runde 7 Up-Maskottchen endlich den Sprung in die 32-Bit-Technik

PS / SAT
Jump 'n Shoot / 1 Spieler

Der Empfang erinnert an einen Kinoabend: Während die orchestrale Musik von der Filmkomponisten-Legende John Williams ertönt, läuft ein CG-Opening ab, bei dem zunächst einmal im cinematischen Stil die Credits eingeblendet werden. Die Hintergrundstory (durch das Intro niedlich erzählt) hat ebenfalls viel mit Hollywoods Traumfabrik zu tun; Durch eine magische Blase wird ein kleiner, roter Spot in einem Getränkeautomaten zum Leben erweckt. Da dieser Automat in einem modernen Kino steht, sucht der sonnenbebrillte Held erst einmal neugierig die Umgebung ab und landet bereits nach kurzer Zeit beim Filmprojektor. Tolpatschig wie Spot nun einmal ist, dauert es nicht lange, ehe das große Unglück geschieht: Er gerät in das Innere der Maschine und wird dadurch flugs in die Dimension der Filmwelt befördert. Was folgt, ist ein abenteuerlicher Streifzug durch die facettenreiche Schaffenswelt von Hollywoods Traumfabrik. Ihr startet das hüpf- und schießlastige Abenteuer auf einem Vorzeige-Piratenschiff und erlebt im Laufe des Spiels zahlreiche Anleihen zum Beispiel aus Indiana Jones, Star Wars sowie Jurassic Park. Wie schon bei den 16-Bit Versionen werden sämtliche Szenarios in der 3/4-Perspektive dargestellt. Das Ziel besteht diesmal jedoch nicht darin, eine bestimmte Anzahl von "Spotdots" einzusammeln, damit Ihr zur nächsten Stage gelangt. Das simple Erreichen des Teleporters reicht in diesem Fall aus, um in den Genuß des nächsten Levels zu kommen. Dadurch könnt Ihr Euch im vollen



Ulf: Gut Ding will Weile haben, und tatsächlich, der kleine Spot hat sich gegenüber den biederen 16-Bit Versionen beträchtlich gemausert. Innovation sucht man zwar vergebens, doch die durchgestylte Mischung aus comicartiger Rendergrafik, einem erstklassigen Soundtrack aus der Feder von Tommy Tallarico und spielerischer Abwechslung motiviert auch erfahrene Hüpfexperten zu einigen Sessions. Einen Löwenanteil am Fun hat dabei die gelungene Atmosphäre. Die computergerenderten Filmchen und die pompöse Orchestermusik sind nämlich allererste Sahne. Die Optik sammelt des weiteren Pluspunkte durch den hohen Grad an Abwechlsung und liebevollen Animationen, wobei die Rendergrafik aber trotz 32-Bit nicht immer das Niveau von Donkey Kong Country 3 erreicht. Das Gameplay bietet zwar teilweise ein paar Längen, zum Beispiel dann, wenn Ihr nur öde herumballert und kaum Neues zu finden ist, doch die versteckten Räume und Levels sowie die gute Spielbarkeit kompensieren dieses Manko fast vollständig, zumal der Umfang sich sehen lassen kann.



In diesem Bonusraum verhelfen Euch die spielverliebten Robben zu einigen Spotdots





Der erste Boss tritt in der Gestalt dieser lila Riesenkrake auf, die Euch mit ihren großen Tentakeln zu plätten droht



Sinnloser Sadistenspaß: Dreht just for Fun am Drehrad, um den Kerl auf der Streckbank in Windeseile auf ein Gardemaße zu bringen

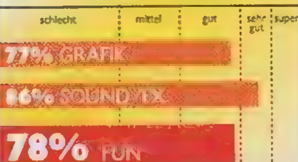
Umfang auf die zahlreichen Geschicklichkeitsproben und Widersacher konzentrieren, die Euch das Leben schwer machen. Um letztere zu vernichten, stehen Euch neben dem schnell feuernden Standardschuß noch einige Extrawaffen zur Verfügung, sofern Ihr das entsprechende Item erspäht habt. Das Repertoire umfaßt unter anderem einen Eisstrahl, der alle Schlimmlinge einfriert, einen Streuschuß bis hin zur Smart Bombe oder einem Schutzschild. Neben den offiziellen Levels bietet die Hüpfarie noch eine Reihe von Bonuslevels, die Ihr oftmals per Warpsäule erreicht sowie drei zusätzliche Geheimlevels, die nur die gewieftesten Spieler erkunden werden. Beide Versionen sind übrigens nahezu identisch. Die PlayStation bietet allerdings CG-Clips im technisch sauberen JPEG-Format sowie vereinzelte Transparenz-Effekte, wie beispielsweise bei Spots kleinem Schatten.



Ein spielerischer Höhepunkt stellt die Lorenfahrt dar, bei der Ihr mit Schüssen die Gleise verstellen könnt. Die Soundeffekte hallen hier besonders realistisch wider

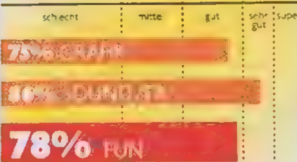
TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: VIRGIN/BURST
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: ANFANG FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 23
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: GALAXY 089/7605151



TEST SATURN

HERSTELLER: VIRGIN/BURST
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ANFANG FEBRUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 23
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: VIRGIN



BLONDINEN?

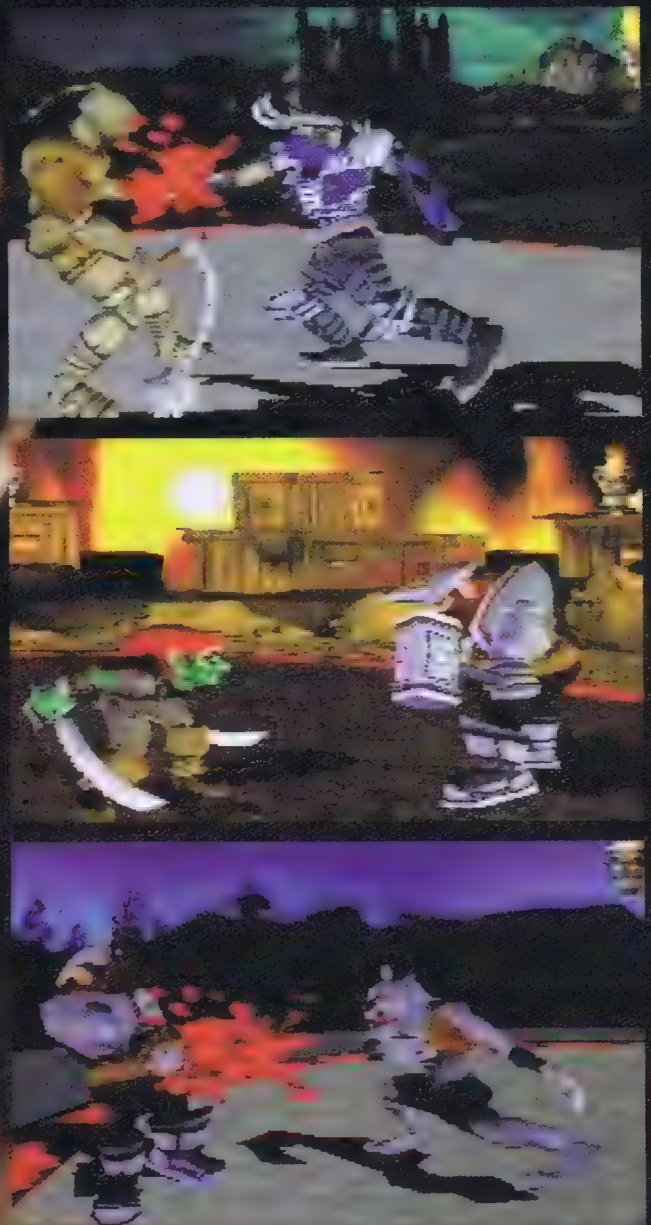
ODER BERSERKER & BESTIEN?

IST DAS 'NE KÜHLE BLONDE, DIE MIT DIR AUF DIE MATTE WILL?

ODER IST DAS EINE TEUFLISCHE BESTIE, DIE IHRE KLAUEN IN DEINEN UNTERLEIB RAMMEN WILL?









IRON & BLOOD
DIE KRIEGER VON
Ravenloft



Nach Top-Treffern vollführt der Schütze schon einmal eine Lambada-Einlage



"I smell smoke!" - beim Mega-Spurt brennen Schuhsohlen und Turnierboden



Spielt Ihr Euren Computer-Kollegen in Korbnähe an, wirft dieser auch selbständig Tore

NBA Jam Extreme

Vergeßt die Vorgänger im 2D-Format: Acclaim hat die Zeichen der Zeit erkannt und präsentiert seinen Klassiker NBA Jam in zeitgemäßer Aufmachung

MEGA FUN GOLD GAME

PS / SAT

Sportspiel / 1-4 Spieler

Ob Jump 'n Runs, Shooter oder Sportspiele - mittlerweile sind Games in altbewährter 2D-Darstellung die Ausnahme. Auch Acclaim paßt sich dieser Entwicklung an, und präsentiert uns eine aufgebohrte Fassung des Two on Two-Basketballs NBA Jam. Die NBA-Lizenz hat Acclaim wieder in der Tasche, so daß alle 29 original NBA-Teams mit von der Partie sind - von den Atlanta Hawks bis Utah Jazz. Schon zu Beginn des Spiels darf aus über 170 Basketball-Profis ausgewählt werden; und im Laufe der Zeit entdeckt man über 60 Hidden Players und Secret Teams. Wer seinen Akteur auf den ersten Blick auf dem Court identifizieren will, schaltet wieder die Wasserkopf-Variante ein. Beim Spielprinzip ist man sich im Hause Acclaim selbst treu geblieben - obwohl der Funsport-Anteil ein wenig zurückgegangen ist (so gibt es zum Beispiel keine Bonus-Items mehr). Im Gegensatz zu reinen Basketball-Games könnt Ihr bei NBA Jam Extreme schon mal etwas kräftiger zulangen und Euren Kontrahenten mit einem gezielten Schubs ins Kreuz flachlegen. Auch das Regelwerk wurde auf ein notwendiges Minimum zusammengestrichen, so daß man sich voll und ganz auf das eigentliche Spiel

Eine 3D-Engine, realistische Bewegungen durch Motion Capturing, naturgetreue Gesichtszüge der Spieler - Acclaim hat an alles gedacht



Im Big-Head-Modus kann man seine Spielfigur noch schneller erkennen



Jede einzelne Spielfigur verfügt über individuelle Persönlichkeitsmerkmale wie Power, Speed, Dunk, Steel.



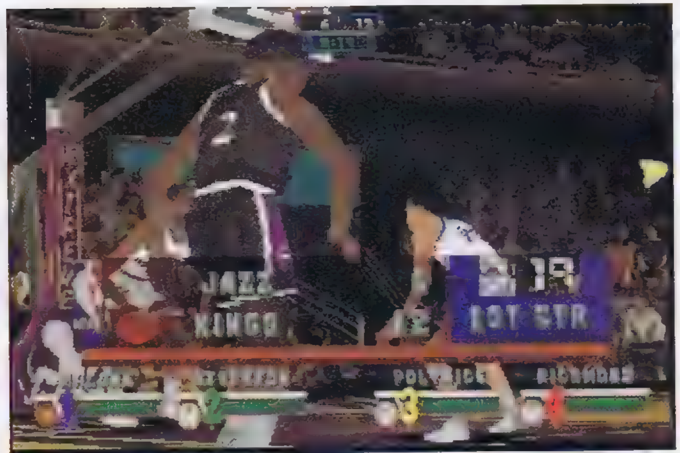
Christoph: NBA Jam Extreme spielt sich wie frisch aus der Spielhalle: keine zeitaufwendigen Einstellmenüs, simple, aber effektive Steuerung und nur eine einzige, optimale Perspektive. Im Prinzip braucht man nicht einmal die Anleitung zu lesen, da vor und während des Spiels die wichtigsten Steuerbefehle und Strategien erklärt werden. Daß nur jeweils zwei Basketballer eine Mannschaft bilden, unterstreicht zusätzlich die leichte Bedien- und Erlernbarkeit. Meiner Meinung nach ist mit NBA Jam Extreme eine optimale Mischung aus Fun-Sports (Fire, Extreme-Dunks) und realistischem Basketball gelungen. Die Technik wurde zudem gut gelöst. Die Rotationseffekte und die subjektive Kameraführung laufen ruckelfrei ab und die vielen grafische Details, wie beispielsweise der Flammenschweif sind auf der PlayStation ansprechend programmiert worden.



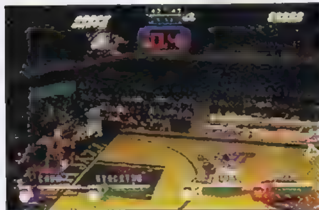
Durch Druck auf Turbo- oder Extreme-Button kommen Power-Dunks zustande



Es gibt im Prinzip nur eine Perspektive, die von der Seitenansicht...



... bis zur Nahaufnahme ständig hin- und herzoomt



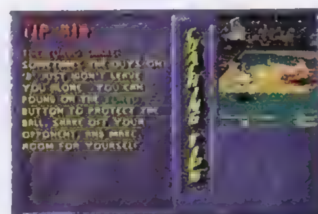
Artistische Hochsprünge bis in die Kuppel des Stadions sind die Ausnahme



Wer hat was gebracht? - Diese Frage beantwortet der Halbzeit-Leistungsbericht

konzentrieren kann. Vor dessen Beginn wird die Intelligenz des Gegners, die Länge des Matches und die Controller-Konfiguration festgelegt. Für besonders spannende, ausgeglichene Games schaltet man die Computer Assistance ein. Das zurückfallende Team wird dann durch den Computer gepusht. Ob Play Offs oder Einzelspiel - stets werden je zwei Spieler eines Teams ausgewählt. Die Fähigkeiten jeder einzelnen Figur (Speed, Dunk, Passing, Steal, Block, Dribbling etc.) werden in einem Balkendiagramm angezeigt. Im Prinzip gibt es nur zwei eigentliche Aktionsknöpfe: Mit dem Dreieck-Knopf führt Ihr im Angriff Pässe zu Eurem Mitspieler aus, in der Verteidigung einen Steal. Mit dem Quadrat-Knopf wird auf den Korb geworfen und durch Tappen angetäuscht (Angriff) oder geblockt (Verteidigung). Die eigentliche Würze bei NBA Jam Extreme sind allerdings die Specials: Energie eines Power-Meters kann durch Druck auf den Turbo-Knopf (R1) freigesetzt werden. In der Praxis bedeutet das schnelleres Laufen, höheres Springen und besseres Passen. Und wer einen extremen Power-Schub benötigt, drückt den Extreme-Button (R2), der dann allerdings den Powerbalken gleich mit doppelter Geschwindigkeit dahinschmelzen läßt. Nach drei Körben oder drei erfolgreichen Blockings in Reihe kommentiert der Reporter: "I'm smelling smoke!". Die Figur auf dem Court zieht dann einen Feuerschweif nach sich und kann Super-Dunks mit Luftsprüngen bis unter die Decke des Stadions ausführen.





Zur Halbzeit gibt's Strategietips vom Trainer

NEON Technikwertung

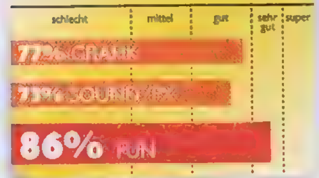


Michael Kleps

Bei NBA Extreme fallen zuerst die 'extrem' langen Ladezeiten auf. Schon im Auswahlmenü ist die technische Umsetzung nicht mehr dem heutigen Standard entsprechend. Die Schriften ruckeln unangenehm über den Bildschirm und die Funkeneffekte wirken aufgesetzt. Sämtliche Polygone im Spiel sind zwar texturiert, aber leider nicht beleuchtet, die Texturen sind meist klein und wirken dadurch ziemlich grob, was sich besonders bei auf dem Spielfeld befindlichen Logos und bei den Schatten der Spieler sehr negativ auf die Optik auswirkt. Die Kamerabewegungen sind teilweise ziemlich hektisch und dadurch ruckelig. Spieler bewegen sich ab und zu durcheinander hindurch und auch innerhalb eines Objektes werden die einzelnen Polygone nicht immer richtig sortiert. Einige Objekte (z.B. der Zeppelin) sind gar einfach nur 'Sprites' (2D Objekte) was den negativen Gesamteindruck nicht gerade positiv beeinflußt. Die Spieler selbst sind sehr geschmeidig animiert, allerdings werden die Animationen einfach nur gedreht, d.h., die Spieler drehen sich mal eben um 40 Grad ohne, daß ein Zwischenschritt sichtbar wäre. Eine spielbegleitende Musik ist nicht existent, lediglich die kurz eingespielten Jingles wurden recht ordenlich umgesetzt. Als Fazit bleibt mir nur zu sagen, daß NBA Extreme technisch vor allem durch die ruckeligen Kamerabewegungen und die groben Texturen sehr schlecht umgesetzt wurde.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 29 TEAMS
BESONDERHEITEN: MULTI TAP, MEMORY CARD
CA. PREIS: 99.- DM
MUSTER VON: ACCLAIM





Der Attacke vom Seil aus, kann man nur schwerlich ausweichen (SAT)



Die beste Taktik ist es, den Gegner einfach zu packen und anschließend aus dem Ring zu schmeissen (SAT)



Endlich: Via Multitap sind Wrestlingfeste zu viert gleichzeitig kein Problem mehr



Im Laufe der beiden Turniere nimmt die Anzahl der CPU-Gegner erneut zu (PS)

WWF in your House

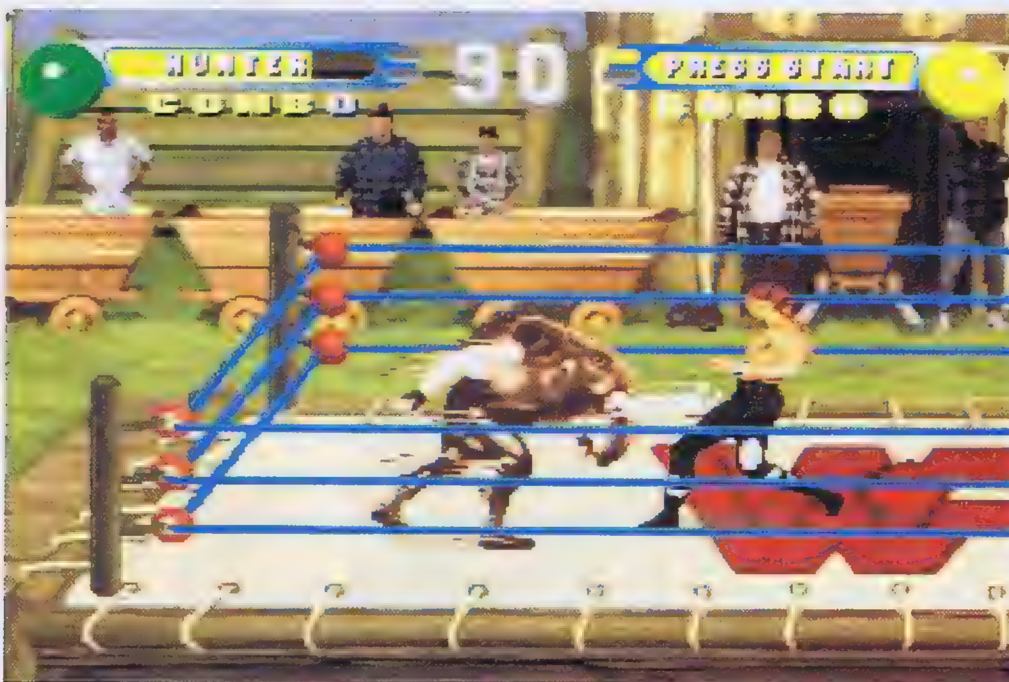
Die Fortsetzung der Show-Keilerei bietet endlich Features, die uns Wrestlemania noch schuldig blieb

PS / SAT
Beat 'em Up / 1-4 Spieler

Es ist noch gar nicht so lange her, daß wir auf den Next Generation-Konsolen deftige WWF-Schlägereien erleben durften. Wrestlemania stellte allerdings lediglich eine nahezu 1:1 Konvertierung der 16-Bit-Version dar und war deshalb kein richtiges 32-Bit-Produkt. Ein anderes Bild beim Nachfolger, der von Beginn an für PlayStation und Saturn konzipiert wurde. Dennoch hat sich am groben Spielprinzip nichts verändert. Nach wie vor stehen jedem Prügelknaben vier Aktionstasten zur Verfügung mit denen er Schläge und Tritte in normaler und "super" Ausführung vollführt. Die Super-Schlagtechniken haben dabei nichts mehr mit der Realität gemeinsam. Beispielsweise verformen sich dadurch die Gliedmaßen teilweise in gefährliche Gegenstände oder ein bloßer Faustschlag wird zur explosiven Angelegenheit. Diese Basis-Moves werden komplementiert durch das Laufen in die Seile, Blocken, Griffe ansetzen, einem Super Uppercut und dem restlichen Wrestling-Schnick Schnack. An diverse Special Moves und Combos wurde selbstverständlich auch gedacht, wobei das Angebot diesmal sogar um eine Extra-Comboleiste erweitert wurde. Dieser Energiebarren füllt sich durch Aktionen allmählich auf und ermöglicht im voll aufgeladenen Zustand eine verheerende Schlagserie. Neu sind auch die verschiedenfarbigen WWF-Power Up-Symbole, die im Ring wahllos auftauchen. Berührt Ihr ein weißes Symbol, passieren solch positive Dinge, wie mehr Lebensenergie oder eine voll-aufgeladene Combo-Leiste, während das rote Pendant nur Negatives bewirkt (Zum Beispiel: plötzliche Orientierungslosigkeit). Glücksritter können auf Wunsch sogar die farbliche Markierung ausschalten, so daß jede Symbol-Berührung ein Lotteriespiel wird. Das Angebot an



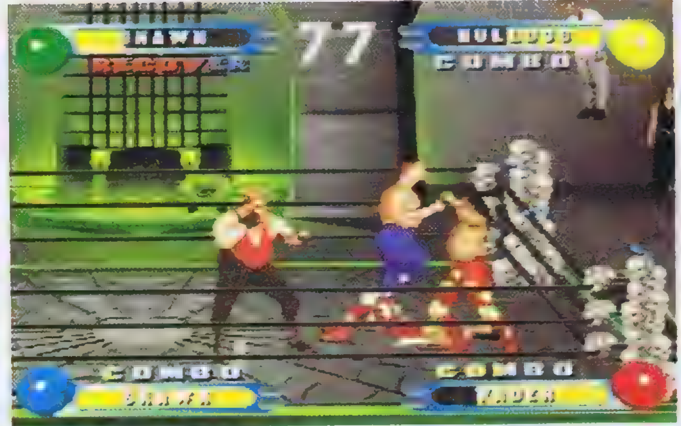
Guido: Wenig Neues aus dem Lager der WWF-Prügelknaben. "In your House" stellt mehr eine Missionsdisk als ein neues Wrestlingspiel dar. Im Gegensatz zu Wrestlemania the Arcade Game stehen zwar nun zehn Wrestler und der überfällige 4-Spieler-Modus zur Verfügung, aber das zieht den Karren nicht aus dem Dreck, spieltechnisch hat sich nämlich zu wenig geändert. Weiterhin prügelt Ihr in hektischer Manier aufeinander ein, wobei die dritte Dimension kaum genutzt wird. Zugegeben, anfangs bereitet die rauhe und abgedrehte Balgerei noch einigen Spaß (vor allem im Freundeskreis), was auch an den Bekanntheitsgrad der Charaktere und deren Moves liegt. Nach einiger Zeit flaut der Funfaktor jedoch aufgrund mangelnden spielerischen Tiefgangs ab. Grafisch hätte man zudem mehr herausholen müssen. Die Animationen wirken zum Teil wie abgehackt und sehen somit billig aus, während die Farbpalette noch nicht voll ausgenutzt wurde. Acclaim hätte sich einmal das japanische Touken Retsuden anschauen sollen und sich hier eine kleine Inspiration holen können. Fazit: Leider "nur" oberes Mittelmaß, das nur WWF-Freaks ansprechen dürfte.



V Vader mutiert bei seiner Rammbock-Attacke buchstäblich zu einem wütenden Elefanten (PS)

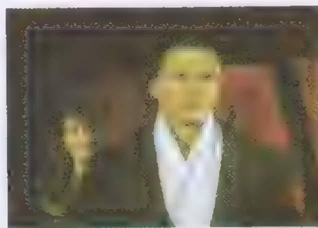


Der Super Uppercut verhilft den Betroffenen zu einem kurzen Freiflug (SAT)



Bei vier Wrestlern gleichzeitig wird die Keilerei mehr durch pure Gaudi als durch Übersichtlichkeit und anspruchsvolles Gameplay bestimmt (PS)

Spielmodi ist breitgefächert. Solisten dürfen ihr können in drei Turnieren erproben Season, Intercontinental Title sowie als Krönung der WWF Championship. Beim ersten Turnier kämpft Ihr stets One on One, während bei den anderen beiden Veranstaltungen die Zahl der Kontrahenten allmählich zunimmt bis zum großen WWF-Showdown, wo Ihr es gleich mit zehn(!) Wrestlern zu tun habt, die jeweils in Dreiergruppen auftauchen - beinhart! Bringt Ihr hingegen ein bis drei weitere Gleichgesinnte zusammen, dürft Ihr beim Tag Team in jeglicher Variation fighten.

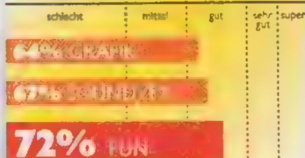


Der kurze FMV-Clip zur Einstimmung sieht auf der PlayStation deutlich besser aus

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: ACCLAIM/SCULPTURED SOFTWARE
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 10 WRESTLER
BESONDERHEITEN: MULTITAP
CA. PREIS: 99,- DM

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super



TEST SATURN

HERSTELLER: ACCLAIM/SCULPTURED SOFTWARE
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 10 WRESTLER
BESONDERHEITEN: MULTITAP
CA. PREIS: 99,- DM

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super



PlayStation
Shoot 'em Up - Adventure/1 Spieler

The Last Dynasty

Dieses Spiel kommt auf gleich zwei CDs daher: Auf der ersten befindet sich ein Weltraum-Ballerspiel, auf der zweiten ein Adventure. Um aber eventuelle Züge freudiger Erwartung in Euren Gesichtern gleich wieder zu glätten: Beide Spiele sind nicht soviel wert wie das Material



der CDs, auf denen sie sich befinden. Auf 16-Bit-Grafikniveau kämpft Ihr mit Eurem Gleiter gegen feindliche Schiffe. Der aktuelle Stand der Dinge und wichtige Hinweise zu den Folgemissionen werden ausschließlich akustisch mitgeteilt - wobei man durch die schlechte Soundqualität soviel versteht, als hätte der Sprecher eine heiße Kartoffel im Mund. Hat man sich bis zu einem bestimmten Level vorgequält, muß die CD gewechselt werden und das Schmalspur-Adventure beginnt: Im Stile der ersten Sierra-Adventures tapert Ihr durch eine Raumbasis und löst mit Minimalvokabular Rätsel. Finger weg von diesem armseligen Machwerk! (Christoph)

FUN 33%

PlayStation
Shoot 'em Up/1 Spieler

Slamscape

Ein weiterer Vertreter wilder Raumschiffballereien betritt den Ring. Zunächst zur Story: Nach einem schweren Autounfall befindet Ihr Euch im Koma. Im Zustand zwischen Leben und Tod düst Ihr mit Eurem Slamjet durch die vier Regionen der Zwischenwelt Eures Hirns. Ihr genießt völlige Bewegungsfreiheiten, wobei Ihr zusätzlich Ballern, Minen le-



gen, Springen und selbstverständlich auch etliche Goodies einsammeln dürft. In den verschiedenen Regionen tummeln sich Dutzende von abwechslungsreichen Gegnern. Einige reagieren plump, andere hingegen ziemlich schlau. Sobald Ihr diese ins Fadenkreuz nehmt, weichen sie aus und versuchen, Euch von der Seite zu attackieren. Habt Ihr einen Abschnitt erfolgreich von allen Widersachern gesäubert, erhaltet Ihr ein Paßwort. Viacom imitiert mit Slamscape zwar einige Genre-Kollegen, erreicht aber leider nicht deren Qualität. Ihr düst und ballert Euch völlig plan- und motivationslos durch die Levels. Aufgrund dieses Mankos ahnden wir solche Ideenlosigkeit mit einer mittelprächtigen Wertung. (Guido)

FUN 57%

Muster von:
M.C.Game 0521/64234



Die FMVs sind vom Feinsten. Sie würden selbst einem Clive Barker zur Ehre gereichen. Hier ein Screenshoot aus dem Vorspann



Die Dungeons sind vollgestopft mit den unterschiedlichsten Geschöpfen der Finsternis. Euer Schwert dient Euch als gewaltiger Peace-Maker. Bevor sie Sterben, labt Ihr Euch an ihrem Blut

Blood Omen
Legacy of Kain

Ein wenig erinnert das Action Adventure schon an Zelda III. Allerdings für Erwachsene

PLAYSTATION
Rennspiel / 1 Spieler

Brutal dahingeschlachtet sinnte Lord Kains Seele nur noch auf brennende Rache. So ging er einen verhängnisvollen Handel mit dem Necromancer Mortanius ein. Er kehrte zwar von den Toten zurück, allerdings zu einem gewaltigen Preis... fortan existiert er als untoter Vampir. Als mordender Blutsauger erhaltet Ihr die Gelegenheit, Euch an den feigen Mördern zu rächen. Doch Mortanius will noch mehr: Er setzt Euch dazu ein, seine Konkurrenten zu vernichten und Ihr spielt sein schmutziges Spiel mit. In der Hoffnung Eure Menschlichkeit wieder zu erlangenm, durchkreuzt Ihr mit Kain fortan die Welt von Nosgoth. Schaurigste Musik und eine Sprachausgabe, die aus den Tiefen der Hölle stammt, begleitet Euch dabei. Ähnlich wie bei "Secret of Mana" bewegt Ihr Euch durch Landschaftsstücke von Ort zu Ort. Dort versucht Ihr Informationen und wichtige Goodies einzustreichen. Außerdem bieten die dort



Nachdem sich Kain in einen Wolf verwandelt hat, stehen ihm dessen Fähigkeiten zur Verfügung. Er bewegt sich schneller und kann springen

wohnenden Bauern das äußerst wichtige Blut, welches Ihr, zwecks Energieauffrischung gierig in Euch aufsaugt. Auf Eurem Weg findet Ihr auch Dutzende von Dungeons, alte Tempel und Burgen. In diesen sammelt Ihr unterschiedliche Magiesprüche ein. Zusätzlich verstecken sich auch Artefakte in ihnen, durch welche Kain sich in andere dunkle Geschöpfe transformieren darf. Beispielsweise dürft Ihr als Fledermaus von Ort zu Ort fliegen, oder in Werwolfgestalt weite Sprünge vollführen. Waffen, wie beispielsweise Schwerter und Äxte weisen zusätzlich unterschiedliche charakteristische Eigenschaften auf. Wer auf seiner langen Reise durch die Welt von Nosgoth eine verdiente Ruhepause einlegen will darf dies per Memory Card tun.



Guido: Kains Weg erweist sich als -knallhartes, brutales und blutiges Action Adventure, das vom groben Gameplay her an den kleinen Link auf dem SNES erinnert. Allerdings ist die Thematik auf die Zielgruppe "Ab 18 und älter" zugeschnitten und das gefällt mir persönlich sehr gut. Schluß mit dem schnulzigen Wischi-Waschi-Prinzessinen-Retten-Thema! Dabei überzeugt auch das Gameplay: Oft hilft Euch nur geschicktes Planen, überlegter Einsatz von Magie und ein schnelles Schwert, um die heranstürmenden teuflischen Gegner zurückzuschlagen. Die Atmosphäre, die durch die dunkle, trübe Welt, die bedrohliche Sprachausgabe sowie den schaurigen Sound aufgebaut wird, ist dichter als die dicke Nebelsuppe in alten Horror-Filmen. Ich kann allen Freunden untoter Geschöpfe dieses Game mit ruhigem Gewissen ans Herz legen. Wer jedoch kein Blut sehen kann, der läßt lieber die Finger davon oder wagt erst einmal ein Probespiel.



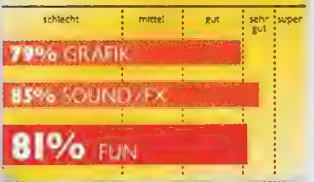
Auf den Friedhöfen geht es hoch her. Hier die ferne Perspektive. Mit Ihr behaltet Ihr den Überblick...



...und hier das Gleiche herangezoomt. In dieser Ansicht bewegt sich Kain etwas schneller. Dafür sind die Gegner später zu erkennen

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: BMG



Steel Harbinger

Wem Zombiestreifen zu fade sind, der wirft mal einen Armstumpf auf diesen Shooter!

PLAYSTATION
Shoot 'em Up / 1 Spieler

Im Jahr 2069 wird der schrecklichste Alptraum der Menschheit grauenvolle Realität! Eine brutale Invasion aus dem All findet statt. Binnen weniger Tage ist der gesamte Widerstand der Erde gebrochen und außerirdische Pods lassen schier alles Leben zu zombiehaften Wesen mutieren. Zurückgezogen in einem Labor schickt Dr. Bowen die wohl perverseste Waffe, die je das Angesicht unseres Planeten gesehen hat, in den Kampf - seine eigene Tochter! Ausgestattet mit todbringenden Sinnen und dem Verlangen nach frischem Fleisch der gefallenen Opfer, besteht Eure Aufgabe darin jede feindliche Form zu zerstören und die restlichen Menschen zu retten. In den 3D-Kampfgebieten muß, neben exzessiver Feindbeseitigung auch jeweils der Weg in den nächsten Abschnitt gefunden werden. Per Telefon hält Euer Vater Verbindung mit Euch und dirigiert Eure Einsätze. Habt Ihr die jeweilige Arena gesäubert und natürlich auch genügend Geld gesammelt, dürft Ihr Euch mit den Transmittersystemen in die anderen Städte der USA beamen, um Euer Endziel zu errechen: Tod allen Aliens! Seek 'n Destroy!



Ballerfreude ohne Ende! Hier die Perspektive nah herangezoomt. Schießt die Gegner ab und Ihr erhaltet durch ihre Überreste neue Energie



Guido: Ein neuer Monat, ein neues Brutalospiel. Steel Harbinger zeigt sich von einer derart gewaltexzessiven Seite, daß man wirklich langsam befürchten muß, daß den Spieleherstellern nichts neues mehr einfällt. Zugegeben, die Hintergrundstory sowie der Soundtrack verbreiten anfangs eine recht verlorene, bedrückende Atmosphäre, wie man sie aus einem bekannten ID-Spiel kennt, aber leider bleibt das Wichtigste aus: Dauermotivation. Ihr rennt durch die Städte, rettet ein paar Menschen, sammelt Goodies auf und ballert alles andere, was sich bewegt, nieder. Das ist mir einfach zu stupide, um eine höhere Fun-Wertung zu rechtfertigen. Wer Ballereien liebt, bei denen man nicht Nachdenken muß, sollte ruhig mal ein bißchen "Gedärm" riskieren und ein Auge auf das Splattergame werfen. Aber allen anderen rate ich zu tiefergründigeren Ballereien, die deutlich mehr Witz und Abwechslung enthalten.

TEST PLAYSTATION

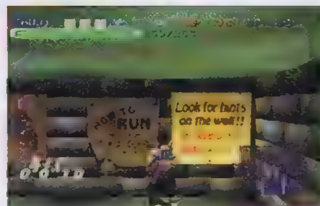
HERSTELLER: MINDSCAPE ENTERTAINMENT
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: DEZEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 8+
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: GAMES GARDEN 0911/7418185

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

75% GRAFIK
70% SOUND/FX
68% FUN



Nork füllt durch seine enormen körperlichen Ausmaße teilweise fast die Hälfte des Screens aus



Im Quest-Modus erklärt Euch ein Trainingslevel anschaulich alle Bewegungsmöglichkeiten



Am Beispiel vom ersten Boss Mufu kann man gut erkennen, wie kantig die Polygon-Fighter aussehen

Tobal No.1



Die entscheidende Frage: Kann der RPG-Spezialist Square Soft mit seinem ersten Klopper auf Anhieb einen Erfolg landen?

PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Wenn es nur um die Kategorie "Kreative Hintergrundgeschichte" ginge, dann dürfte Tobal No.1 auf keinen Fall ein Erfolg werden. Ein König versammelt die acht besten Knochenbrecher, um den Besten unter ihnen gegen seine drei Privatmonster antreten zu lassen - that's it. Mehr Kreativität bietet allerdings das Gameplay. Das achtköpfige anwählbare Kämpferfeld, das von der stämmigen Wrestler-Mami über einen Blechmann bis hin zum Gargoyle alles bietet, balgt sich in bekannter Virtua Fighter-Manier auf einem abgegrenzten Areal, bei dem ein Fehltritt bereits das vorzeitige Aus bedeutet ("Ring Out"). Die Tastenbelegung ist relativ ungewöhnlich: Zwei Knöpfe sorgen für die Schlag- und Tritt-Techniken während sich eine Extra-Taste um Supermoves bzw. Combos kümmert, die jeden Martial Art-Fan in Verzückung bringen dürfte. Gewöhnungsbedürftig ist aber vor allem das Springen, da es durch eine gesonderte Taste geregelt wird, damit Ihr Platz habt, um durch vertikale Joypadrichtungen die dritte Dimension ausnutzen zu können. Wesentlich einsteigerfreundlicher präsentieren sich hingegen die vielfältigen Wurftechniken, da sie bequem aus der Blockstellung heraus aktiviert werden können. Auch in puncto Spieloptionen bietet der eigentliche Non-Action-Spezialist Ungewöhnliches. So dürft Ihr Euch neben den bekannten Versus- und Arcade-Modi auch in der neuartigen Quest-Option austoben, in dem Ihr Euch im RPG-Stil durch einen Dungeon voller prügellastiger Abenteuer samt einem Trainingslevel fightet - Squaresoft kann es halt nicht lassen.



Ulf: Respekt Square Soft! Mit ihrem ersten reinrassigen Klopper haben die Jungs ein tolles Beat 'em Up abgeliefert, das die Vorzüge der hochkarätigen Konkurrenz mit einer gehörigen Portion Eigenentwicklung vereint. Die Fights brillieren dabei durch eine pixelgenaue Kollisionsabfrage und den wohl geschmeidigsten Animationen, die ich je bei einem Prügler erlebt habe. Vor allem längere Schlagkombinationen sehen dadurch derart beeindruckend aus, daß bereits das bloße Zuschauen Laune macht. Doch die hochauflösend dargestellte Grafik hat auch ihre Schattenseiten. So erinnern die klobigen Polygon-Fighter, die fast ohne Texturen auskommen an alte Virtua Fighter-Kollegen. Etwas Kritik muß sich auch das Gameplay gefallen lassen. Größter Schwachpunkt: Um nach vorne eine Sprungattacke zu vollführen, ist schon umständliche Joypadakrobatik vonnöten. Für die Ausnutzung der dritten Dimension hätte ich mir zudem eine schnelle Rolle gewünscht statt langsamer Sidesteps, durch die man nur schwer einer Attacke ausweichen kann. Last but not least, braucht der moderne Hobby-Fighter in Zeiten von Tekken 2 ein größeres Schlagrepertoire.



Das obligatorische Posen nach dem Sieg darf natürlich nicht fehlen



Der Oldie im Feld Fei beherrscht lupenreine Judo-Wurftechniken



Die Grafik wirkt hochauflösend, bietet dafür aber nur selten Texturen



Vom Block aus geratet Ihr durch eine Schlagtaste in den Clinch. Aus dieser Situation ergeben sich per Joypadrichtung diverse Wurftechniken

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: SQUARESOFT
DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS MITTEL
LEVELS: 11 FIGHTER
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: EIGENIMPORT

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

79% GRAFIK
63% SOUND/FX
85% FUN

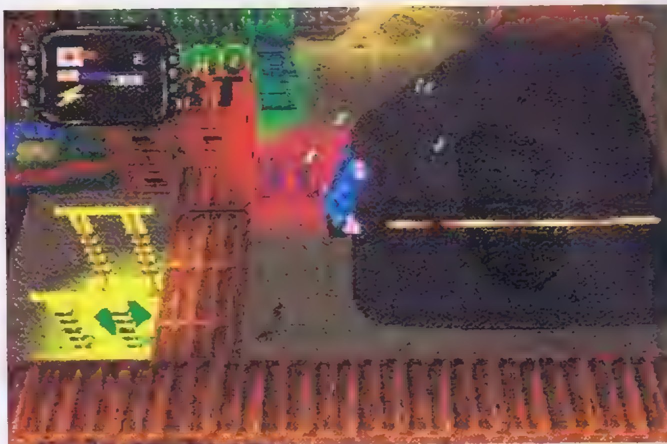
Reloaded

Ballerfreunde aufgepaßt! Hier kommt ein Silberling ganz nach Eurem Geschmack

PLAYSTATION

Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Sechs kaputte bis kranke Charaktere stehen Euch in diesem Shooter zur Wahl. Alleine oder zu zweit startet Ihr mit ihnen in den sechs Welten Euer blutiges Treiben. Bevor Ihr allerdings das Schlachtfest beginnt, wird Euch noch eine kurze Mission aufgetragen. Dann startet Ihr direkt in den teilweise kargen, jedoch plastisch wirkenden Landschaften, die in einer Perspektive dargestellt werden, in welcher Ihr Eure Spielfigur stets von schräg oben seht. Mit Eurem schier unerschöpflichen Munitionsvorrat ballert Ihr nun auf alles, was sich bewegt. Das unwillige Kanonenfutter geht allerdings seinerseits recht agressiv gegen Euch vor. Es bewirft Euch mit Felsbrocken oder schießt frecherweise zurück. Somit sind Eure anfänglich verfügbaren Leben knapp bemessen. Gut, daß Euch noch eine Superwaffe (z.B. eine Erdbebenwelle) zur Verfügung steht. Mit ihr kann sämtliches auf dem Bildschirm sichtbare Leben effektvoll ausgelöscht werden. Habt Ihr Eure "Mission", die leider oft nur daraus besteht, das Levelende zu erreichen, erledigt, dürft Ihr Euren Erfolg auf Memory Card verewigen.



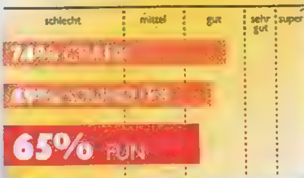
Durch Aufzüge und unterschiedliche Gebiete wird ein recht plastischer Eindruck vermittelt. Achtung! Von oben stürmen gleich einige Bluthunde auf Euch zu



Guido: Reloaded erregt ein recht zwiespältiges Gefühl in mir. Zum einem weckt das Game einen regelrechten Jagdinstinkt und zum anderen die Frage, welchen Sinn das Zerklatschen der Gegner in blutige Leichen darstellen soll. Ich muß zwar zugeben, daß es schon einen gewissen Spaß bereitet in den Welten richtig aufzuräumen. Aber schon nach einer Stunde läßt der Fun rapide nach. Und hier liegt das Hauptmanko des Gemetzels. Viel Ballern, wenig Sinn. Es sind zwar Missionen zu bewältigen und auch der rapide steigende Schwierigkeitsgrad stellt eine kleine Herausforderung dar, dennoch bezweifele ich, daß dies einen Hunderter rechtfertigt. Freunde dieses Genres sollten lieber ein Probespiel auf dem im vergangenen Monat getesteten Firo & Klawd von BMG werfen, denn dort wurde die wahre Bedeutung des Begriffs Splatter richtig umgesetzt. Und zwar nicht in sinnloser Gewalt, sondern mit Fun.

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: INTERPLAY/GREMLIN
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: DEZEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 6+
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,-DM
MUSTER VON: SOFTGOLD





Extrem wichtig für eine erfolgreiche Gegnerhatz sind Goodies: hier eine Zehnerpackung Raketen



Der Zwei-Spieler-Modus macht mächtig Laune und ist eine willkommene Abwechslung zum normalen Fliegeralltag

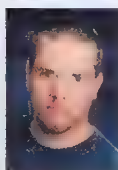
Black Dawn

Terroristen, Bösewichte und Aggressoren aller Art können einpacken: Mit einem Superhelikopter mischen die Gesetzeshüter die kriminelle Brut so richtig auf

PLAYSTATION

Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

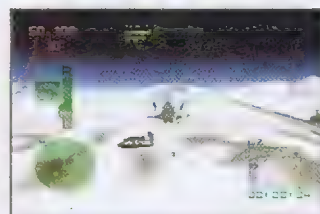
In der heutigen Zeit herrscht zunehmend Gewalt, die meist von größenwahnsinnigen Individuen, wie z.B. Terroristen und Diktatoren oder Drogensyndikaten ausgeht. Deshalb ist es beruhigend, wenn sich Ordnungshüter aufmachen, um dieser Bedrohung entgegentreten. Auch Ihr gehört den "Guten" an und sitzt bei Black Dawn am Steuer eines hochmodernen Helikopters, um dem kriminellen Pack einzuheizen. Die 32 Missionen finden an acht verschiedenen Schauplätzen rund um den Globus statt, die natürlich unterschiedliche Klimazonen haben und somit immer mit einem anderen grafischen Outfit aufwarten. So ist Euer Können z.B. im Central Park von New York oder im kolumbianischen Dschungel gefragt. Die gestellten Aufgaben bestehen aus Altbekanntem: Neben dem Eindosen des feindlichen Kriegsspielzeugs, müßt Ihr auch Drogenküchen und Nachschublager zerstören, Gefangene befreien oder Spezialeinheiten ins Einsatzgebiet chauffieren und ihnen Rückendeckung geben. Um sich der Gegnerarmee zu erwehren, solltet Ihr zudem immer für genügend Materialnachschub sorgen. So hinterlassen zerstörte Kontrahenten stets Goodies, ob nun Raketen, Bomben, Panzerung, Treibstoff oder Extras. Diese Extras sind einerseits Waffen-Upgrades oder zeitlich begrenzte Unterstützungen, wie z.B. ein Flügelmann oder Artilleriefeuer. Neben diesem Solovergnügen bietet Black Dawn einen Zwei-Spieler-Modus. Hier könnt Ihr einen menschlichen Kontrahenten dank "SmartCam"-Technologie (Vogelperspektive) über den gemeinsamen Bildschirm jagen. Neben den Goodies tauchen immer wieder neutrale Einheiten auf, die beiden Akteuren Schwierigkeiten bereiten und für Abwechslung sorgen.



Georg: Freunde actiongeladener Games wie Soviet Strike und Gunship-Liebhaber gleichermaßen werden mit Black Dawn bestens bedient. Grund dafür ist die gelungene Mischung aus beiden Spielprinzipen. So sorgen die hubschraubernahen Perspektiven (Ego- und Hinterrückskamera) für den Simulationsanspruch, die einfach gehaltene Steuerung, schnelle Zielerfassung der Gegner und das Wegfallen einer umfangreichen Missionsplanung stellen hingegen den Shoot 'em Up-Part dar. Daher lautet die Devise beim Großteil der Missionen, einfach ins Geschehen reinbrettern und den Feuerknopf durchdrücken. Neben den abwechslungsreichen Gegnern und Aufgaben hat die Heli-Action noch eine gelungene Grafik (schillernde und farbenprächtige Polygonlandschaften und ein schneller Grafikaufbau), stimmungsvolle Musik und ein großes Sortiment an Sound-Effekten, wie z.B. röhrende Explosionen oder realistische Rotorengräusche, zu bieten. Black Dawn ist zwar kein Referenzkiller, aber ein rundum gelungenes Produkt, das Anfängern und Veteranen gleichfalls Spaß macht und mit der Zwei-Spieler-Option zudem ein nettes Extra liefert.



In der Egoperspektive erlebt man einen herrlichen Geschwindigkeitsrausch, wenn man zwischen den Bäumen durchbrettert



In der Antarktis erwarten Euch neben Hovercraftboten auch Hubschrauber und Flakstellungen



Tagesordnung bei Black Dawn: Mit einem lauten Knall und einer großen Feuersäule explodieren gegnerische Einheiten



Der Krisenherd Naher Osten darf auch hier nicht fehlen. SAMs, T-72 Panzer und mobile Scud-Abschußrampen machen Euch das Leben schwer

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: BLACK OPS/VIRGIN
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 32
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: VIRGIN

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

77% GRAFIK
76% SOUND/FX
80% FUN

Robotron X

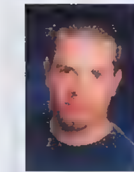
Frei nach der bekannten Devise, "Aus alt mach' neu!", präsentiert Williams einen weiteren Oldie im 32-Bit Gewand

PLAYSTATION
Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Williams fungiert wieder einmal als "Staubwedel" und weckt in ehemaligen Amiga- und C-64-Benutzern sowie bei älteren Automatenzockern alte Erinnerungen an ein Ballergame, das unter dem Namen Robotron bekannt war. Als glatzköpfiges Männchen, dessen Brust ein Radioaktivzeichen ziert, kämpft Ihr in einer quadratischen Arena gegen eine riesige Gegnerschaft. So gibt es beispielsweise Roboter, Untertassen, Minen oder abstrakte Männchen mit riesigen Gehirnen, die Euch mit Gedankenblitzen beharken. Das simple Ziel besteht daraus, eine Anzahl an Robotern umzunieten, um den nächste Level zu erreichen. Als Waffe besitzt Ihr nur einen Laser, der per Joypadrichtung als 360-Grad Rundumschuß-Waffe fungiert und mit eingesammelten Goodies eine zeitlang schneller schießt. Desweiteren müßt Ihr Menschen, die nur Punktelieferanten darstellen, "einsammeln", bevor sie von den Gegnern plattgemacht werden. Als Standardperspektive wird nicht die bekannte 2-D-Vogelperspektive verwendet, sondern ein schräger Blickwinkel auf das Geschehen, der mit der Zoomfunktion der Kamera einen 3D-Effekt simuliert.



Eine Horde von Robotern will Euch an die Gurgel. Der Gegner Rechts löst sich Dank unseres Lasers in seine Bestandteile auf

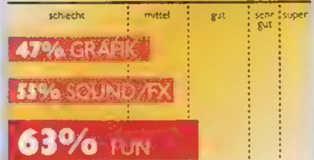


Georg: Robotron X zählt zu den besseren Produkten des Oldie-Festivals, denn hier wird selbst nach heutigen Maßstäben eine rasante "3D"-Ballerrennorgie präsentiert. Durch das kleine Spielfeld und einem spritelastigen Gameplay, ensteht eine gepflegte Hektik, die volle Konzentration erfordert, damit trotz totaler Offensive Euer Held nicht abgeschossen wird oder in einen Gegner brettert. Dieser Spießrutenlauf wird durch schnelle Technobeats untermalt und sorgt dadurch für eine "abgespacte" Atmosphäre. Die Steuerung muß unterschiedlich betrachtet werden: das Standardpad ist wegen der umständlichen Feuerknopfbelegung nur Mittelmaß, wohingegen das neue Analogboard mit den zwei Sticks zwar gewöhnungsbedürftig ist, aber mit etwas Übung ein flüssiges Dirigieren, kombiniert mit zielgenauen Feuerstößen, bietet. So gesehen ist Robotron X eine nette Abwechslung, der allerdings mit dem Analogboard seinen Preis hat!

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: WILLIAMS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: DEZEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 20+
BESONDERHEITEN: ANALOGBOARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: VIRGIN

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super



IMPORT GAME

PlayStation
Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Psychic Force

Nach einem Anime-Vorspann wählt Ihr einen der zunächst acht Kämpfer aus. Nun prügelt Ihr Euch entweder durch den Arcade Mode oder Ihr beschreitet den Weg des Story Modes. Hierbei stellen die Kampfarenen die Innovation dar. Ihr steht nicht dreidimensional auf dem Boden, sondern dürft einen Kubus in alle Richtungen durchschweben. Dabei gilt es den Gegner



durch physische oder auch psychische Powermoves niederzuringen. Wer die Hauerei erfolgreich durchspielt, wird am Ende mit zusätzlichen, anwählbaren Charakteren belohnt. Die gesamte Grafik ist so abwechslungsreich bunt und detailverliebt gehalten, daß jeder Anime-Liebhaber seinen Videorekorder mitlaufen lassen möchte. Obwohl uns die japanische Version vorliegt, können auch Europäer das Game gut zocken, da "nur" die Konversation der Charaktere in japanisch gehalten ist. Optionen und wichtige Einstellungen sind hingegen englisch. Eure Highscores speichert Ihr auf Memory Card. Das Spiel hätte übrigens eine höhere Wertung erhalten, wenn der Schwierigkeitsgrad nicht so tief liegen würde. (Guido)

Muster von:
M.C.Game 0521/64234

FUN 77%

IMPORT GAME

PlayStation
Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Sexy Parodius

Wie auch schon beim Parodius Deluxe-Pack ballert Ihr Euch mit Missiles, Bomben und Kugeln Euren Weg durch die zumeist von links nach rechts scrollenden Levels. Die Gegner bestehen dabei z.B. aus fliegenden Kühen, Schafen, Schweinen, Maiskolben etc., die nach dem Abschuß verschiedenste Power-Ups hinterlassen, wodurch Euer Flieger mit immer besseren Waffen und Fähigkeiten ausgerüstet wird.



Am Ende jeder Stage wartet natürlich der obligatorische Endgegner auf Euch, den es zu knacken gilt. Es gibt somit nichts Neues in den kunterbunten Welten. Versteht man das Anliegen der Macher nicht, daß das ganze Spiel eigentlich nur eine Parodie darstellt, um das Genre ein wenig auf die Schippe zu nehmen, könnte es passieren, daß das Game ruckzuck in den Regalen verstaubt. Mein Vorschlag für einen vergnügten Ballerabend: Kumpel schnappen und abballern, was das Zeug hält! Und dabei immer aufpassen, was gerade auf die Schippe genommen wird. (Guido)

Muster von:
Games Garden 0911/7418185

FUN 74%



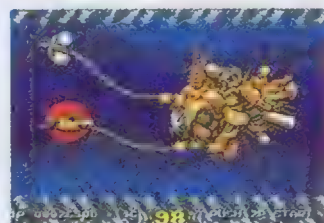
In der zweiten Stage dürft Ihr durch einen hohen Grad an Interaktivität eine futuristische Hafenstadt in Schutt und Asche legen

In the Hunt

Ein kleines Comeback des klassischen Shoot 'em Up: Geht mit einem U-Boot auf eine ozeanische Baller-Odyssee

PS / SAT
Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Ich liebe diese einfältigen Hintergrundgeschichten: Im Jahre 2093 strebt die "Dunkle Anarchie Gruppe" (Was für ein Name!) die globale Herrschaft an. Ausnahmsweise steigt der auserkorene Held diesmal nicht in ein Raumschiff, sondern in das hypermoderne U-Boot Crimson Fire, das über drei verschiedene Waffensysteme verfügt. Vertikal aufsteigende Missiles kümmern sich um den Luftraum, Torpedos feuern nach vorne und Minen sinken langsam dem Grund entgegen. Das Waffenarsenal kann selbstverständlich durch diverse Power Ups systematisch verbessert werden. 100 Stern-Symbole sorgen desweiteren für ein Extra-U-Boot. Bei Eurer Fahrt allein oder gleichzeitig zu zweit zum DAG-Hauptquartier begegnet Ihr zahlreichen feindlichen U-Booten und Minen, die nach der Zerstörung einen Streuschuß über den Screen jagen oder einem Steinmonster, das Euch in einer Stage auf Schritt und Tritt verfolgt. Beide Versionen wurden von zwei unterschiedlichen Programmierteams umgesetzt und weisen deshalb einige kleine Unterschiede auf. So unterstützt die PS-Variante die Memory Card und bietet außerdem eine spezielle PlayStation-Version mit neuen Power Ups an, während der Saturn-Ableger den Spieler mit einem exklusiven CG-Videoclip einstimmt.



Boss I wirft mechanische Tenktakel aus, denen Ihr nur schwer ausweichen könnt



Ulf: Ich persönlich habe wirklich nichts gegen eine gepflegte Ballerei im konventionellen Stil, doch bei In the Hunt kriegt man schlichtweg zu wenig geboten. Die läppischen sechs Levels der Arcade-Version hätte man um einige Stages erweitern müssen, will man im Konsolenbereich einen VK von 100 DM rechtfertigen. Außerdem wirkt die U-Boot-Fahrt aufgrund der Vielzahl an Explosionen und Gegnern in höheren Stages unübersichtlich und somit unfair. Diese hohe Sprite-Lastigkeit wurde von den PS-Programmierern Xing besser gelöst, als von Sims & Co., die sich für die Saturn-Version verantwortlich zeichnen. Während sich die PlayStation-Variante durchgehend flüssig spielt, kommt der Saturn-CPU häufig ins Schwitzen - Folge: Ruckelscrolling, CPU-Bremse und somit Prozentabzug. Da kann ich nur sagen: schlampige Arbeit, zumal auch der Sound auf der PS noch eine Ecke kräftiger geraten ist



Die zahlreichen Explosionen und Wasserfontänen sehen gelungen aus

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: KOKOPELI, IREM, XING
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BIS UNFAIR
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

51% GRAFIK
55% SOUND/FX
59% FUN

TEST SATURN

HERSTELLER: KOKOPELI, IREM, SIMS & CO
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BIS UNFAIR
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ 0931/571601

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

51% GRAFIK
52% SOUND/FX
55% FUN

X2

Hinter diesem ominösen Kürzel verbirgt sich nicht etwa ein Präparat gegen Herzbeschwerden, sondern Team 17s neuestes Ballerspiel für die PlayStation

PLAYSTATION

Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

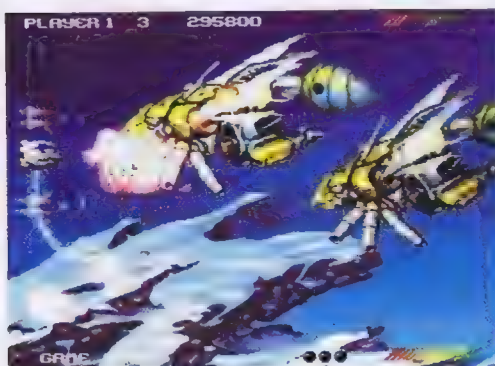
Möglicherweises kennt der eine oder andere von Euch sogar noch das alte Project X, das seinerzeit auf dem Amiga für Unterhaltung sorgte. Scheinbar war man bei Team 17 von jenem Spielkonzept so überzeugt, daß man eine Neuauflage für die PS mit einigen Verbesserungen für lohnenswert hielt. Wie beim Vorläufer kann man bei X2 unter drei Raumschiffen wählen, deren Eigenschaften von "flink" und "harmlos" bis "träge" und "zerstörerisch" reichen. Hat man die Wahl getroffen, geht's ab ins erste der zehn Level, die sowohl horizontal als auch vertikal am Spieler vorbeiziehen. Dabei sieht man jedoch nie die gesamte Spielfläche, so daß der Screen seitlich bzw. oben und unten noch etwas "nachgibt". Die Feinde, die einem so in Reichweite kommen, können mittels diverser Waffensysteme über den Jordan geschickt werden: sechs Schußwaffen (Laser, Plasma,...), drei Raketensorten und noch vier Extras wie Mega Bomb oder Shield stehen zur Verfügung. Sollte trotz allem mal ein Bösewicht oder ein Schuß eines solchen durchkommen, ist noch nicht Feierabend. Ein Vorrat an Schiffsenergie nämlich absorbiert Treffer oder Kollisionen bis zur Erschöpfung, dann - bumm! - gebt Ihr eines Eurer fünf Bildschirmleben ab. Wem das Solo-Ballern zu öde ist, kann auch mit einem Kumpel simultan zum Knallen ausrücken.



Dem Kugelhagel dieses Obermotzes ist nur mit waghalsigen Ausweichmanövern beizukommen



Björn: Da das Angebot an reinrassigen Ballerspielen auf der PlayStation noch immer recht bescheiden ist, ist es umso erfreulicher, ein durchaus solides Game wie X2 geboten zu kriegen. Die zehn Levels sind abwechslungsreich und grafisch recht eindrucksvoll gestaltet. Ob Wüstenlandschaften oder Asteroidengürtel, alles wurde mit Liebe zum Detail und Farbenpracht kreiert. Beim Sound werden zeitgemäße Techno-Beats geboten, die jedoch auch den Durchschnittshörer unterhalten. Negativ fallen dagegen (wie auch schon beim Vorgänger) die Ladezeiten auf, die dem Spieler etwas Geduld abverlangen. Anfängern könnte außerdem der beinharte Schwierigkeitsgrad bitter aufstoßen, zumal man nur zwischen "Normal" und "Hard" wählen kann. Fans von Philosoma etc. dürften jedoch auch bei X2 auf ihre Kosten kommen, wenn sie auf die Videosequenzen zwischen den Levels verzichten; ein Intro der längeren Sorte gibt es auch bei diesem Shooter zu bewundern.



In der Eiswelt geht's heiß her: mit der groben Kelle, einem Zielsuch-Blitz nämlich werden hier garstige Techno-Insekten verscheucht



An der Spitze eines riesigen Kontrollturmes (Hintergrund) trefft Ihr auf diesen Endgegner, der mit wenig Aufwand erledigt ist

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: TEAM 17
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 10
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: TEAM 17

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

80% GRAFIK
71% SOUND/FX
72% FUN

Virtual On

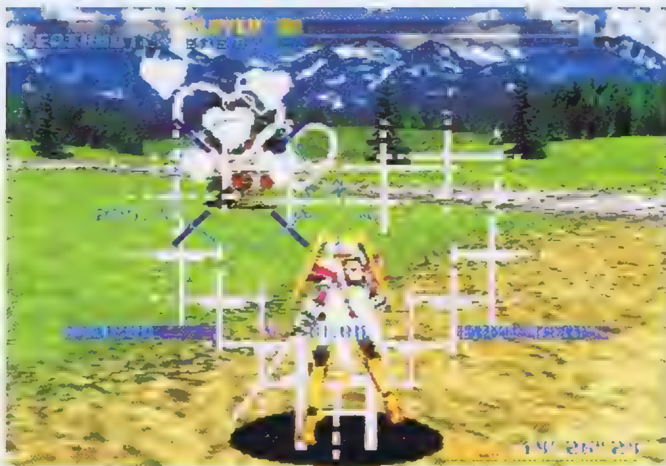
Fast könnte man sie als ein Wahrzeichen Japans ansehen: die gigantischen Kampfroboter, die auch in vielen Mangas oder Animes zu sehen sind. Sega schickt Euch damit nun aufs Schlachtfeld!

SATURN
Shoot 'em Up / 1-2 Spieler

Man braucht nur einen kleinen Blick in die Welt der japanischen Comics zu wagen, und schon erschlagen einen förmlich Horden von überdimensionalen Blechungetümen. Trotz der unüberschaubaren Flut von Mangas dürften Euch zumindest die Transformers ein Begriff sein. Ebensolche Wunderwerke der Technik spielen bei Virtual On die Hauptrolle. Acht Roboter mit jeweils drei verschiedenen Waffensystemen stehen dem Spieler zur Auswahl. In einer Kampfarena treten dabei immer zwei der Blechmonster gegeneinander an, wie man es auch von herkömmlichen 3D-Beat 'em Ups gewohnt ist. Die Abmessungen des Schauplatzes sind jedoch wesentlich großzügiger, und ein "Ring Out" ist nicht möglich. Außerdem befinden sich noch Kisten, flache Häuser oder ähnliche Objekte in der Kampfebene, die als Deckung genutzt werden können. Da jeder Robot-Krieger auch die Möglichkeit hat, einen Luftsprung zu machen und kurze Zeit zu schweben, kann man auch auf derartigen Plattformen landen, um die erhöhte Position taktisch zu nutzen. Neben den Lauffunktionen in alle Himmelsrichtungen kann man auch den Blickwinkel ändern. Hat man den Gegner dennoch aus den Augen verloren, wird die Position desselben mit Pfeilen angezeigt. Die erwähnten Waffensysteme der Roboter (z.B. Laserschüsse, Lenkraketen oder Granaten) sind prinzipiell an Munition unbegrenzt, von Zeit zu Zeit muß jedoch nachgeladen werden, und die betroffene Waffe kann nicht abgefeuert werden. Für alle Lenkwaffen gibt es dabei eine Zielvorrichtung, die den Widersacher erst erfassen muß, bevor sie die gewünschte Wirkung zeigt. Weiterhin beeinflußt auch die Entfernung zum Ziel den Schaden, den ein Treffer anrichtet. Den Zwei-Spieler-Modus, den man bei Virtual On natürlich ebenfalls eingebaut hat, erlebt man im Splitscreen. Dabei kann im Options-Menü sogar zwischen vertikaler und horizontaler Trennung gewählt werden.



Die Vogelperspektive bietet eher weniger Überblick, da man kaum erkennt, ob der Gegner z.B. gerade fliegt oder steht



Die einzige Blechdame im Verein schießt unter anderem mit Herzchen um sich, die jedoch brutal einschlagen können



Björn: Das Roboter-Duell Virtual On bietet endlich einmal Abwechslung von den konzeptionell nahezu ständig gleichen Beat 'em Ups wie Fighting Vipers etc. Da die Blechkameraden wesentlich flexibler sind und die verschiedenen Arenen durchaus strategisch genutzt werden können, ist das Gameplay merklich komplexer als beim "normalen" Schlagabtausch à la Virtua Fighter und Konsorten. Allerdings besteht auch die Gefahr, beim teilweise hektischen Hin- und Hergerenne der Metall-Hoschis den Überblick zu verlieren, da der eigene Kämpfer den Blick etwas behindert. Technisch ist Virtual On guter Durchschnitt, der Sound z.B. ist mit passenden Melodien nach Manga-Vorbild durchaus akzeptabel. Auch die Grafik ist recht flott, wobei man sowohl die Hintergründe als auch die Kampfarenen noch spektakulärer hätte inszenieren können. Unnötig zu erwähnen, daß vor allem der Zwei-Spieler-Modus die Motivation schürt, wobei die Idee mit den zwei Möglichkeiten des Splitscreens großes Lob verdient.



Schrottreif: jeder Treffer wird mit eindrucksvollen Explosionen angezeigt, die jedoch leider gerastert sind



Ein Luftsprung mit dem Jetpack ist immer gut, da man den Gegner dann sofort im Blickfeld hat



Auge in Auge mit dem Feind: wer will, kann den Schirm auch horizontal spalten

TEST SATURN

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: DEZEMBER
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SCHWER
LEVELS: 8
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SEGA

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

73% GRAFIK
69% SOUND/FX
75% FUN



Die düstere Hintergrundgrafik mit Licht und Schatten-Effekten in der Gen-Stage ist absolut sehenswert



Zum Final Fight-Hero Guy gesellen sich noch zwei ehemalige Bosse aus dem Beat 'em Up-Oldie



Gliedmaßenstrecker Dhalsim ist wieder da und hat sogar in der Zwischenzeit eine neue Feuer-Atemtechnik einstudiert

Street Fighter Alpha 2



Vielleicht Capcoms letzte Super Nintendo-Konvertierung eines Prügelhits

SUPER NINTENDO

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

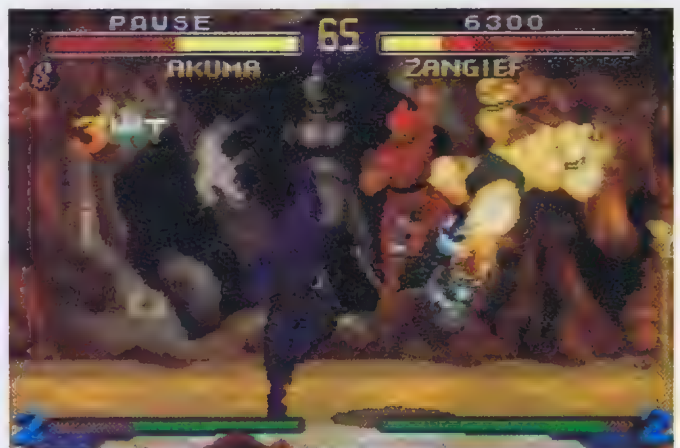
Herrlich, Capcoms Mutter aller Prügelspiele hat schon so viele Sequels auf dem Buckel, daß den Designern wohl keine sinvolle Hintergrundgeschichte mehr eingefallen ist - also gleich an's Eingemachte. Unter der 32-MBit starken Modulhaube stecken alle Charaktere und Tugenden der beiden 32-Bit-Transplantationen. In Zahlen: 18 Raufbolde stehen dem erfahrenen Street Fighter zur Auswahl. Die Palette reicht von einigen Neulingen, wie beispielsweise dem zierlichen Schulmädchen Sakura oder dem finsteren Greis Gen über die Final Fight-Kollegen Rolento, Katana und Guy bis hin zum Großteil der Original-Crew mit dem Comeback des Vodoo-Masters Dhalsim und Russen-Wrestlers Zangief. Mittels aller sechs Tasten werden wie gehabt Schläge & Tritte ausgeteilt oder per Joypad-Akrobatik Special Moves und Combos fabriziert. Zur Krönung dürft Ihr zudem noch Super Combos aktivieren, sobald Eure Combo-Anzeige durch ausgeteilte Schläge mindestens Stufe 1 erreicht hat. Durch die zweite Energieanzeige könnt Ihr außerdem einen sogenannten "Custom Combo Timer" starten, wodurch Ihr innerhalb eines kurzen Zeitraumes besonders verheerende Techniken vollführt. In den letzten Jahren haben die Designer am bewährten Gameplay noch im Detail einige Veränderungen vorgenommen. So vermeidet Ihr beispielsweise ein Liegenbleiben, wenn Ihr nach einem starken Wirkungstreffer das Steuerkreuz nach hinten abrollt und eine Schlagtaste drückt. Auf ähnliche Art und Weise aktiviert Ihr zudem eine "Alpha"-Konter-Attacke, wodurch dem angreifenden Widersacher mit etwas Geschick der Schneid abgekauft wird.



Akuma pflegt wie vier weitere Kollegen den Ryo-Kampfstil



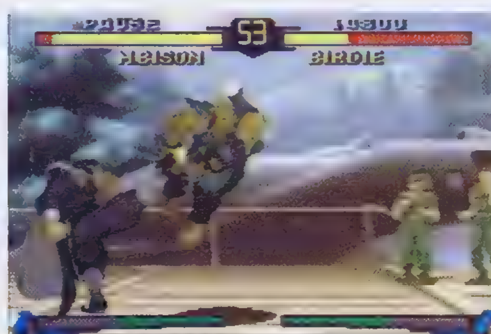
Ulf: Noch vor drei Jahren wäre diese Mammut-Balgerei eine kleine Sensation gewesen. Durch die 32-Bit-Herrschaft relativiert sich aber natürlich die Euphorie. Dennoch muß man den Programmierern Lob zollen, denn sie haben es verstanden, trotz des eingschränkten Speichermediums und der betagten 16-Bit-Architektur eine Umsetzung zu programmieren, die sich fast mit der PlayStation- und Saturn-Version messen kann. In puncto Grafik wurde lediglich die Farbigkeit etwas reduziert und an den Animationen im Hintergrundlayout gespart, ansonsten geht die Optik voll in Ordnung. Ein anderes Bild beim Sound: Sorry Capcom, aber diese ekligen Synthie-Schnipsel sind wirklich eine Beleidigung für das Ohr. In der wichtigsten Kategorie Gameplay sammelt der Klopper jedoch wieder Punkte: die PAL-Balken sind noch tolerierbar, die Spieldynamik stimmt, und daß die Capcom-Jungs etwas von exzellenter Spielbarkeit verstehen, wissen wir schon seit unzähligen SF-Auflagen.



Hier zeigt ein fulminanter Super Combo seine (grafische) Wirkung



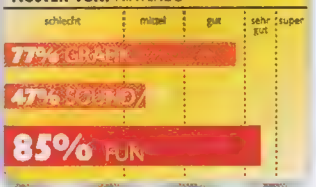
Die kleine Sakura hat zwar wenig Muskeln auf den Knochen, ist dafür aber umso geschickter und flinker



M. Bisons Repertoire an Special Moves wurde endlich um einen Feuerball erweitert

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 32 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT BIS SEHR SCHWER
LEVELS: 18 KÄMPFER
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: NINTENDO



DIE BESTEN VIDEOSPIELE

Sega **Beat'em Up** 92%
Virtua Fighter 2
Saturn (Mega Fun 01/96 S. 36)
Gigantisch gute Konvertierung der aufwendigen Arcade-Balgerei. Technische Perfektion dank höchster Grafikauflösung und 60 Frames. Spielerische Tiefe durch über 1 000 verschiedene Bewegungsabläufe. Ein Muß für Saturn-Besitzer!

Virgin **Eishockey** 90%
NHL Powerplay '96
Saturn (Mega Fun 09/96 S.72)
Aufwendige Polygon-Grafik, optimale Spielbarkeit mit vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, intelligent aufspielende Computergegner und eine packende Rasanz - das Parade-CD ROM dringt in EAs langjährigen Hoheitsbereich ein!

Sega **Rennspiel** 92%
Sega Rally
Saturn (Mega Fun 01/96 S. 32)
AM3 in Bestform. Staubiges Arcade-Rennspiel mit abwechslungsreichem Streckendesign, wunderschönen Texture-Grafik, tollem Zwei-Spieler-Modus und dem bisher realistischsten Fahrverhalten im gesamten Konsolenbereich. Langzeitmotivation garantiert!

Eidos **Action-Adventure** 92%
Tomb Raider
Neu
PlayStation (Mega Fun 12/96 S.44)
Eidos' Mammutwerk läßt den Abenteurer in einem kompletten 3D-Environment völlige Bewegungsfreiheit. Gigantische Levels, vielfältige Aktionsmöglichkeiten und eine bisher unerreichte "Indiana Jones"-Atmosphäre sorgen für durchzockte Nächte.

Psygnosis **Denkspiel** 87%
Lemmings 2
Super Nintendo (Mega Fun 11/94 S. 94)
Die haarsträubende Dummheit der Nager, gepaart mit Todesmut, sowie das ausgesprochen hinterlistige Leveldesign und die Masse an Charakteren garantieren Denkspiel-Fans erneut allerhöchsten Spielspaß.

Squaresoft **Rollenspiel** 91%
Final Fantasy III
Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 94)
Unheimlich komplex, atmosphärisch sehr gut in Szene gesetzt, benutzerfreundlich und technisch voll auf der Höhe, das sind die Rollenspiele wie wir sie lieben.

Nintendo **Jump'n Shoot** 92%
Super Metroid
Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 4)
Innovative Extras, tadellose Spielbarkeit, intelligentes Leveldesign, 24 Megs Umfang, da kann man über die nicht so berauschende Grafik locker hinwegsehen. Metroid ist selbst auf 16 Bit noch Kult.


Neu

Virgin **Strategie/Simulation** 90%
Command & Conquer
PlayStation/Saturn (Mega Fun 1/97 S. 36)
Echtzeit-Strategie gepaart mit fesselnden Missionen - C&C besticht durch einfache Bedienung, eine ausgefeilte künstliche Intelligenz des Gegners, gigantische Motivation und dem Bewußtsein, als Böser einen unsauberen Krieg zu führen - ein hoher Suchfaktor ist garantiert.

Electronic Arts **Golf** 90%
PGA Tour Golf III
Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 120)
Digi-Grafik, komfortable und vor allem realistische Steuerung, unübertroffene Optionsvielfalt, ein fordernder Liga-Modus, schlicht und einfach Golf in Perfektion, natürlich von EA.



Codemasters **Tennis** 86%
Sampras Extreme Tennis
PlayStation (Mega Fun 08/96 S. 42)
Detailverliebte Tennis-Simulation mit originellen FMV-Sequenzen und einer Zuschauerkulisse, die individuell auf die Ballwechsel reagiert. Die gefühlvolle Steuerung erlaubt Ballwechsel vom aggressiven Serve & Volley bis hin zum spannenden Grundlinienspiel.

Electronic Arts **American Football** 90%
Madden '97
PlayStation (Mega Fun 10/96 S. 64)
Perfekter 32 Bit-Einstand: Übersichtlich und ansprechend gestaltete Grafik, intelligent agierende Computergegner, opulenter Strategieteil sowie eine optimale Spielbarkeit - makellos!

Sony **Basketball** 88%
Total NBA'96
PlayStation (Mega Fun 3/96 S. 68)
Die komplett durchgestylte Präsentation, geschmeidig animierte Polygon-Sportler und eine ausgewogenen Mischung aus Basketballaction und -simulation machen Sonys erste Korbwerferei gleich zum Vorzeige-Produkt in diesem Genre.

Acclaim/Acclaim **Shoot'em Up** 90%
Alien Trilogy
PlayStation (Mega Fun 3/96 S. 40)
Acclaims Adrenalin-Schocker besticht durch eine fesselnde Atmosphäre, bedingt durch flüssige texture-mapping-Grafiken und realistische Sound-Samples aus den Film-Vorlagen. Der 3D-Shooter ist zudem äußerst umfangreich und verbindet gekonnt Action- mit Strategie-Elementen. Diese geniale Ego-Ballerei läßt niemanden kalt!

Nintendo **Jump'n Run** 93%
Super Mario World 2 - Yoshi Island
Super Nintendo (Mega Fun 9/95 S. 40)
Miyamotos Geniestreich bietet Leveldesign in Perfektion mit unzähligen Secrets. Durch Yoshi als Akteur ergeben sich zudem unzählige spielerische Möglichkeiten. Der eigenständige Grafikstil, Special Effects durch den FX2-Chip und Musik mit der typischen Nintendo-Süße sorgen für den technischen Rahmen.

Acclaim **Fun Sports** 86%
Neu
NBA Jam Extreme
PlayStation (Mega Fun 1/97 S. 66)
Midways Basketball-Klassiker überzeugt auch im Polygon-Gewand auf ganzer Linie. Spektakuläre Dunks, eine coole Sounduntermalung sowie der gewohnt unkomplizierte, aber fesselnde Spielverlauf lassen vor allem bei mehreren Mitspielern kein Auge trocken.

Sega **Fußball** 89%
Sega Worldwide Soccer '97
Saturn (Mega Fun 10/96 S. 39)
Das dritte Update besticht durch realistische Motion Capture-Bewegungsabläufe, vielfältige Optionen, packende Strafraumszenen und einem äußerst anspruchsvollen Gameplay mit vielen Aktionsmöglichkeiten.

GIB' DEINER KARRE WAS SIE BRAUCHT!

"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."
OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

"DAYTONA BRUTAL."
FUN GENERATION 10/96

"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS NOCH ZU ÜBERTREFFEN."
NEXT LEVEL



DESTRUCTION DERBY 2







Sony Gewinnspiel

Gewinnt eine wertvolle, handsignierte PlayStation!

Es gibt viele Gründe an unserem großen Preisausschreiben teilzunehmen, denn als
Hauptpreis
winkt eine, von der deutschen Rocklegende Herbert Grönemeier sowie der amerikanischen Spitzenband Mike & the Mechanics handsignierte PlayStation! Damit Ihr auch gleich etwas zu zocken habt, legen wir noch den topaktuellen Silberling Tobal No. 1 von Squaresoft bei, den Ihr als einer der ersten PS-User in Deutschland zugeschickt bekommt. Als
zweiten und dritten Preis
gibt es zudem jeweils die exzellente Balgerei samt dem coolen PlayStation-T-Shirt. Aber auch die vermeintlichen
Trostpreise
können sich sehen lassen: Für den vierten bis elften Gewinner winkt jeweils ein 5er-Pack von Sonys hochwertigen UXS-Chromkassetten, inklusive einer kleinen Überraschung.

Natürlich müßt Ihr auch diesmal wieder ein kleine Frage beantworten, die aufmerksame Leser aber sicherlich schnell lösen können:



Wie heißt der bildschirmfüllende Endgegner in Tobal No. 1.?

Schickt die Lösung an folgende Adresse:
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Tobal No. 1
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Einsendeschluß ist der 31.12.96

Viel Glück!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony Computer Entertainment und dem Computec Verlag dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

ÜBERWÄLTIGT VON SOVIEL DURCHSCHLAGSKRAFT?

EXPLOSIVE 32-BIT-POWER

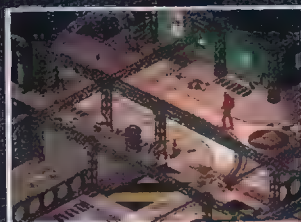
CRUSADER

NO REMORSE

"(...) Handlungsdichte und Atmosphäre sorgen für tagelange Fünf-Sterne-Unterhaltung."
POWERPLAY 11/95: 87%

"Mit 17 ausgedehnten Leveln in Super-VGA-Grafik und isometrischer Kameraperspektive (...) stellt das Spiel auch hartgesottene Action-Freaks vor eine schwierige Aufgabe (...)"
PC Games 11/96: 89%

"Crusader - No Remorse ist optisch und spieltechnisch das Beste, was dem Action-Fan passieren konnte."
CD ROM Magazin 11/95: 9,2/10









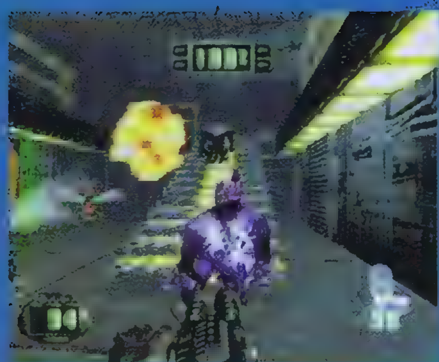


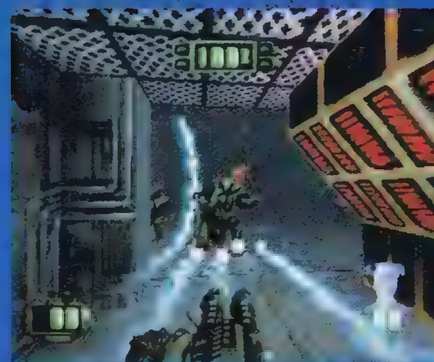
Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 10 44.
Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.
Im WWW finden Sie Electronic Arts unter http://www.ea.com/



Playtime is over.

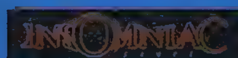
DISRUPTOR





Schluß mit lustig! Jetzt trägst Du eine LightStormer-Uniform.
Und das heißt schießen, schlagen und schlachten,
bis alle Gegner der Erdallianz pulverisiert sind.
Greif Dir Phasor, Anti-Materie-Beschleuniger
und Plasma Geschütz.
Und laß den Finger am Abzug!

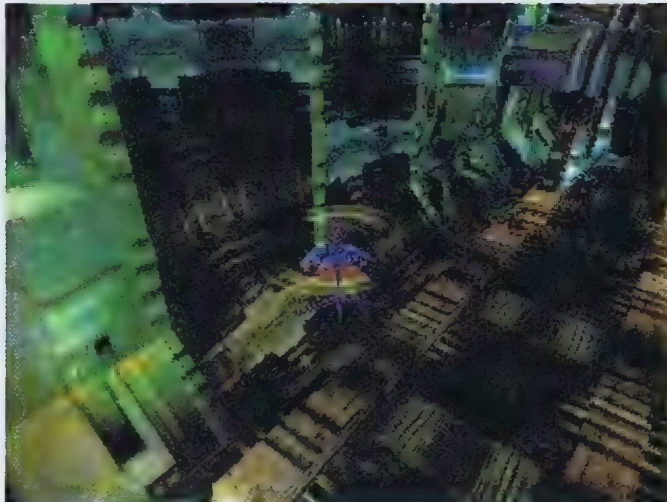
Sonst hast Du für immer ausgespielt...









Die Grafiken der Tekkno-Welt wecken klaustrophobische Erinnerungen an Tunnel BI

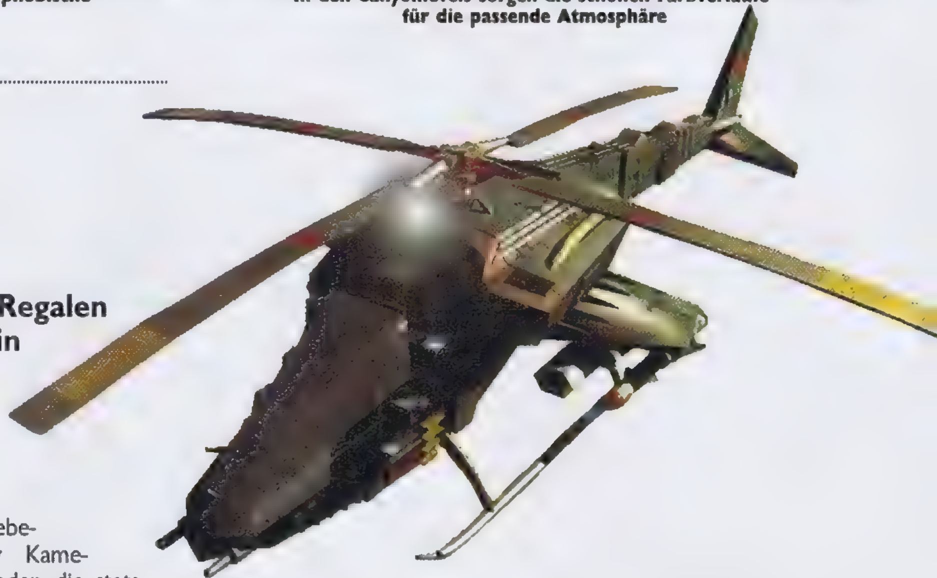


In den Canyonlevels sorgen die schönen Farbverläufe für die passende Atmosphäre

PlayStation

Viper

Tunnel B1 ist gerade frisch in den Regalen eingetroffen, schon befindet sich ein neuer potentieller Neon-Kracher in der Mache



Nachdem sich Factor 5 nach Amerika verabschiedet hat, liegt es an Neon alleine, mit hochwertiger Software das Qualitätsmerkmal "Made in Germany" entsprechend im Programmier-Olymp zu vertreten. Während sich die Endverbraucher gerade am exzellenten Tunnel B1 erfreuen, sind die Jungs aus Darmstadt bereits fleißig mit der Entwicklung des nächsten Titels beschäftigt. Hinter dem Arbeitstitel "Viper" versteckt sich eine futuristische Helikopter-Ballerei in der versetzten Vogelperspektive. Anwählbar sind andere Perspektiven nicht, doch entsprechend dem Spielverlauf befindet Ihr Euch in vorgegebenen, subjektiv Kameraansichten wieder, die stets für eine optimale Übersicht sorgen. Die Hintergrundgeschichte zu Viper sprüht durchaus vor Originalität. Ihr werdet es mir nicht glauben: Es haben erneut außerirdische Mächte die Weltregierung infiltriert und somit die Macht an sich gerissen. Jawohl! Und während die gesamte Erdbevölkerung ahnungslos ist, kommt ein besonders schlauer Zeitgenosse diesem undurchsichtigen Komplott auf die Schliche. Und dieser Held seid genau Ihr, in Gestalt von Helmut (sic!) Viper. Der gewandte Helmut macht sich erwartungsgemäß auf den Weg, um die drohende Gefahr von der Menschheit abzuwenden. Anfangs hat er die Wahl zwischen drei verschiedenen Hubschraubertypen, die alle charakteristische Eigenheiten aufweisen, so daß ein weiteres Durchspielen mit einem anderen System durchaus reizvoll sein könnte. Dazu muß er in drei verschiedenen Welten à drei Levels seine Treffsicherheit und Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Tiefe Schluchten erwarten Euch in der Canyonwelt, ein Großstadtdschungel bei Nacht in der Citywelt und höchst technoide Surroundings in der Tek-

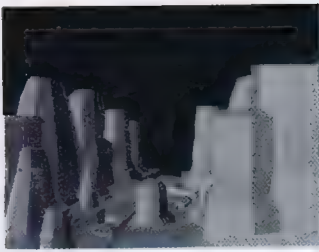
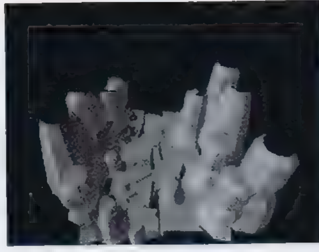


Hier das Team der "Jungen Kreativen" aus Darmstadt, die übrigens noch Verstärkung suchen

Leveldesigner gesucht

Ein gutes Spiel zu zocken bereitet viel Spaß, doch kann es noch viel aufregender sein, selber an dessen Gestaltung beteiligt zu sein und eigene Ideen einfließen zu lassen. Neon sucht noch Leute, die Spaß an Videospielen (v.a. Action-Shooter) haben und bei ihnen als Leveldesiger einsteigen wollen. Die Interessenten sollten ein bißchen Programmierverständnis und das für einen Leveldesigner essentielle, räumliche Vorstellungsvermögen mitbringen. Falls Ihr Euch angesprochen fühlt oder noch Fragen habt, meldet Euch einfach unter folgender Adresse:

Neon Software GmbH
Hindenburgstraße 36
64295 Darmstadt

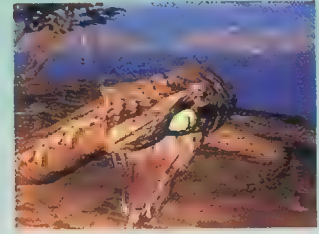
Diese nackten Polygonlandschaften warten noch auf ihre farbenprächtigen Texturen-Kleider

knowelt. Es stehen Euch eine Auswahl an Waffen zur Verfügung, die selbsverständlich auch aufgepeppt werden können. Sogenannte Primary Weapons können dabei durch fleißiges Extrasammeln in Secondary Weapons (z.B. Seeking Rockets oder Flash) umgewandelt werden, die eine effektivere Durchschlagskraft aufzeigen. Viper ist zwar noch weit von der Fertigstellung entfernt, doch besticht es in diesem frühen Stadium bereits durch ein realistisches Flug-Feeling, das vor allem durch den schnellen Grafikaufbau fasziniert. Im rasanten Tiefflug durch den Canyon dürften beispielsweise nicht schwindelfeste Spieler mit Orientierungsproblemen zu kämpfen haben. Die Polygon-Grafiken überzeugen durch hervorragende Qualität, liebevolle Farbgebung und Detailtreue. Besonders aufregend sind zudem die glänzenden Transparenz-Effekte, wenn Ihr ein feindliches Flugobjekt in Schutt und Asche legt. Die Explosion breitet sich dabei durch eine Druckwelle kreisrund aus und sieht einfach blendend aus. Dieses Zusammenspiel der Grafikfeatures schafft es eine authentische Atmosphäre zu erschaffen. Wir verfogen gespannt die weitere Entwicklung dieses vielversprechenden Action-Games und halten Euch weiterhin auf dem Laufenden. (Sandrie)

Hersteller: Neon/Ocean **Erscheint:** Herbst 1997 **Genre:** Shoot 'em Up **Umsetzungen geplant:** Saturn

Das Intro





It's lonely on the top! Helmut stimmt sich im Intro schon entsprechend auf die folgende harte Action ein

BÖRSE SCREEN

NINTENDO 64

Verkaufe japanisches Nintendo 64, RGB-Umbau, Super Mario 64, Spannungswandler + Joypad für 650 DM! Verkaufe auch SNES-Spiele: Earthworm Jim, Super Mario All-Stars, beide 40 DM; Super Tennis, Super Mario World, Plok, Super Game Boy, alle 30 DM (ab Januar alle Spiele, Konsole + Donkey Kong 3 für 350 DM VB). Tel. 02551/5756

Suche Nintendo 64 mit Spielen. Suche auch aktuelle Titel und Konsolen für Sony PS und Saturn. Tel. 0641/970436

Suche N64 (US) inkl. Umbau + Colourbooster, Kabel und Mario 64, Pilotwings. Biete Saturn + 8 Spiele (VF 2, Sega Rally, Nights usw.) oder PS + 5 Spiele (RRR, F1, WipEout usw.) Tel. 04963/990143, Bernd Oberländer, Burgstr. 225, 26892 Dörpen

MS / GG

Verkaufe Game Gear mit 13 Games & Master System-Konverter, z.B. Aladdin, Desert Strike, Shinobi II, Sonic Triple Trouble und mehr für 300 DM. Tel. 0043/316/463121, Alexander.

GAME BOY

Verk. für Game Boy: Spiele ab 20-35 DM, z.B. Donkey Kong, Wario Land, Kirby's Dreamland und viele mehr. Tel. 030/4364454 (Eric), gleich anrufen! (auch Super Nintendo-Spiele!), ab 15-18 Uhr

JAGUAR

Ihr habt noch Lynx-Spiele? Her damit!!! Ruft an: 0351/4126758 (Peter), einfach alles anbieten, Mo-Fr ab 15 Uhr oder Sonntags (weitersagen!!!)

3DO

Tausche SNES mit 10 Spielen, Ascii-Pad und Super Game Boy mit 3 Spielen (z.B. Theme Park, ARP 3, Pole Position 1+2,...) gegen 3DO mit Zubehör (Theme Park, The Need for Speed,...). Suche für SNES Powermonger und Populous 2. Verkaufe auch! Tel. 06133/59879 (Manuel)

3DO + 7 Spiele (Super Street Fighter Turbo, Need for Speed, Gex) VB 450 DM (Panasonic). SNES: Super Return of the Jedi für 80 DM (neu). Toy Story für 80 DM (neu). PlayStation: Destruction Derby 50 DM, Alien Trilogy 75 DM. Tel. 069/625993

MEGA DRIVE

VK.: ca. 140 MD, 30 MCD, 20 SAT-Spiele!!! Multimega (mit voller Garantie), MCD II + 6 Spiele (mit Garantie)! Zubehör u.v.m.! Suche 3DO-FZ1, SAT (Pal), PS, Nomad, MCD 1, ARP 2 (MD)!!! VK.: Ant.-Adapter für MD + SNES, neu für 5 DM! Also anrufen & nachfragen! Bitte keine Händler!!! Tel./Fax 02421/770061

32X-Spiele zu kaufen gesucht! Zahle pro Spiel bis 50 DM! Ab 17 Uhr erreichbar unter Tel. 04946/8112.

Vk., tausche: MD: Rolo, Talmit's Ad, King Monsters, Shadow Beast, Techno Clash, Ranger X; Saturn: Virtua Fighter 1 u. Remix. Preis VB. Tel. 0561/405430 (alles anbieten)

Verkaufe Mega Drive mit 2 Pads und 15 Top Spielen für 600 DM. Schreibt Christian Möllers, Horsterstr. 286, 45897 Gelsenkirchen oder ruft an unter: 0209/582286

Verkaufe MD mit 2 6-Button Pads + Game Genie für 100 DM und 30 MD-Spiele (z.B. Soleil, NBA Jam, SSF 2T, Dynamite Headdy, Micro Machines 2 usw.) für 20-40 DM + Porto. Tel. 09775/483, fragt nach Thorsten

Verkaufe MD mit 2 Spielen, 2 Pads und Zeitschriften. Kaum benutzt für VB 220. Tel. 06403/63902 (Steffen), ab 14 Uhr

Verk. MD mit 14 Top Titeln für nur 400 DM!! inkl. 3 Pads + Scart- oder VHF-Kabel. Jan Kleinsorge, Sonnenstr. 2, 59955 Winterberg, Fax: 02983/21701

Suche ältere Mega Drive Spiele, zahle bis 20 DM pro Spiel. Schickt bitte Listen an Murena Franco, Hauptstr. 54, 72406 Bisingen

Vk: 140 MD + 40 MCD + 20 SAT-Spiele!!! MCD II (neu, mit Garantie), Multimega (neu), 32X + Spiele!! Suche Saturn, PS, 3DO FZ-1, Nomad, u.a.!! Nachnahmesendung kein Problem!!! Also, bis bald. Tel. & Fax 02421/770061, bis 22 Uhr

Verkaufe MD-Spiele: Shining Force 2 45 DM, Nigel Mansell 40 DM, Earthworm Jim 1 35 DM, James Pond 3 30 DM. Tel. 07172/32275 (fragt nach David)

SATURN

Gut erhaltener Sega Saturn, Pad, 4 Spiele (Sega Rally, Daytona USA, Virtua Fighter, Victory Goal) + Demo CD, komplett in Originalverpackung, NP 800 DM, für nur 450 DM inkl. Porto. Tel. 02604/942117 (Daniel)

Verkaufe 10-11 SAT-Spiele für 600 DM! MD mit 2 Pads, ARP und 24 Spielen für 600 DM! Tausche auch gegen PS mit 1-2 Spielen! Suche für SAT Athlete Kings, Discworld und Mystaria! Tel. 0431/334444, ab 14 Uhr (Alex)

Für Einsteiger: Sega Rally 35 DM, Virtua Fighter I 30 DM. Tausche/verkaufe für SNES König d. Löwen, Asterix u. Obelix, Probotector. Tel. 038758/20978

Wahnsinn!! Verkaufe für Saturn WipEout (50 DM), Panzer Dragoon 1 (30 DM) und Joypad (15 DM). Alles zusammen für 80 DM, beide Spiele für 70 DM (alles erst einen Monat alt). Ruft an! Tel. 03303/406441 (Sebastian)

Verk. Saturn-Spiele (alle Pal) Dest. Derby 50 DM, Beat 'em Up 40 DM, Cyberia 40 DM, Daytona USA 40 DM, Toshinden 40 DM, Hang On '96 40 DM, Guardian Heroes 50 DM, V. Valley Golf 40 DM, Nights 70 DM (neu) absolut: High Velocity (US) 60 DM, Golden Axe (jp) 50 DM, V. Volleyball (jp) 40 DM, VB. Tel. 08679/3474 (Chris)

Next Generation Club Hamburg: Jedes Spiel bei uns bekommt Ihr für ca. 10 DM bis 20 DM billiger als anderswo (wegen Sammelbestellungen). Trotzdem erhaltet Ihr das Spiel nach ca. 3 Tagen. Kein Clubbeitrag!! Wo? Next Generation Club Hamburg, c/o Frank Lindermann, Ünner Brandheid 24, 21147 Hamburg, Tel. u. Fax 040/7961180

V-T-K Saturn CDs!!! (dt/US/jp) Suche Nights (dt), Exhumed (dt), WWS '97, F. Vipers, T. Raider (dt),... Verk. Daytona (jp) u. VF 1 (jp) 29 DM, NBA Jam T.E. (dt) 29 DM, A. Trilogy (dt) 60 DM u. RPGs: Thor 2 (dt) 60 DM, Sh. Wisdom (US) 44 DM, D. Force (jp) 49 DM!!! Tel. 0721/689689

Verkaufe Daytona, NBA Jam T.E., Virtua Fighter, Panzer Dragoon, Nights (inkl. 3D Pad) für zusammen 300 DM. Tel. 0421/5159370

Achtung!!! Saturn, Lenkrad, IR Pads, Adapter, Demo CD, Antennenkabel, 2 Pads, 5 Spiele (Th. Park, VF 2, VFR, Sega Rally, Daytona USA) nur 750 DM. Tel. 04541/891024 (Christoph)

PLAYSTATION

Tausche Worms, NHL Face Off, Fade to Black, Resident Evil, Ridge Racer Revolution, Road Rash, Formel 1! Verkaufe SNES-Spiele! Biete Movies! Schreibt an: Michael Schmidt, Paul-Taubadel-Str. 32, 02827 Görlitz, Tel. 03581/731102. Suche u.a. Soviet Strike!!!

Tausche: Saturn, 2 Pads, Lenkrad + 10 Spiele: Story of Thor 2, Worms, Mystaria, Daytona USA, NHL Hockey, Rayman, V.R. SF-Movie, P. Dragoon, FIFA '96 gegen PS, 2 Pads + mind. 9 Spiele wie: Formel 1, WC 3, Ridge Racer, Alien Trilogy, WipEout 2097, Destruction Derby 2 usw. Tausche auch 3DO-Spiele. Tel. 02237/8905

Verkaufe/tausche PS-Spiele, z.B. Sampras Tennis, Jet Moto, Die Hard, NHL, Motor Toon 2, Mystical Ninja usw. Verkaufe jp. Nintendo 64, Mario 64 + Umbau für 650 DM. Verkaufe außerdem dt. Spielezeitschriften. Anrufen von 15-21 Uhr unter Tel. 02551/80842

Kaufe, verk. PlayStation-Software. Suche PlayStation und N64 Grundgerät. Verk. Major Title Platine für VHB 250 DM. Suche dringend Konami Open Golf Platine. Tel. 0172/7630206

Kaufe-tausche-verkaufe PlayStation-Spiele. Habe z.B. Tekken 2, Destruction Derby, WWF in your House, Formel 1, Need for Speed, Davis Cup Tennis, Smash Court Tennis. Tel. 07581/5438

Tauschpartner für neuere PS-Spiele gesucht! Habe z.B. Tekken 2, WipEout 2097, Time Commando, Strategiespiel, F1, Skeleton Warriors (US), NBA Live '96 (US) usw. Suche Tunnel B1, Project Overkill, Tilt, Crash B., Puzzle Bobble 2 usw. Tel. 07354/1487, ab 17 Uhr

Suche Sony PlayStation mit Spielen und Zubehör. Kaufe auch einzelne Spiele. Tel. 034903/31510. Bis dann!

Verkaufe für PS: Alien Trilogy (Pal), 65 DM, Beat 'em Up (Pal) 75 DM, oder beide für 120 DM. Tel. 030/4931130, Berlin

Verkaufe viele Games für Sony PS, Sega und Nintendo. Gratisliste bei P. Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg anfordern. Tel./Fax 0203/766902. Es lohnt sich!

Verkaufe für PlayStation: Resident Evil, Toshinden 2, Ridge Racer Revolution, Warhawk (alle Pal). Tel. 04271/71472, nach 20 Uhr (Dirk)

Halt!!! Verkaufe, tausche, kaufe PS-Games. Tel. 035362/6735, ab 18 Uhr (Ralf)

Verkaufe für PS die US-Games: Need for Speed, D, Philosoma, Street Fighter Alpha, Top Gun, Magic Carpet, Shockwave Assault, Descent, PO'ed, je 30 DM. Beat 'em Up 80 DM. Mad Catz 75 DM. Warhawk (Pal) 35 DM. Action Replay Vol. 1+4 Demo CDs 20 DM. Alles wie neu. 100% in Ordnung. Tel. 0511/624773.

Suche für PS (Pal) Neuheiten wie: WipEout 2097, DD 2, Pete S. Extr. Tennis, Transport Tycoon, SC 2000, Return Fire, A-Train, Top Gun,... und mehr. Tausche/verkaufe: Int. Track & Field, Destr. Derby, Alien Trilogy, The Need for Speed, Lone Soldier,... PS-Lenkrad + Pedal, Game Gear günstig mir Zubehör. Sat-Anlage gesucht, bis 200 DM. Tel. 02801/4071, bis 19 Uhr erreichbar (Nils)

Next Generation Club Hamburg: Jedes Spiel bei uns bekommt Ihr für ca. 10 DM bis 20 DM billiger als anderswo (wegen Sammelbestellungen). Trotzdem erhaltet Ihr das Spiel nach ca. 3 Tagen. Kein Clubbeitrag!! Wo? Next Generation Club Hamburg, c/o Frank Lindermann, Ünner Brandheid 24, 21147 Hamburg, Tel. u. Fax 040/7961180

Verkaufe PlayStation mit 2 Pads und 12 Spielen, z.B. Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Tekken, NBA Jam, Street Fighter, FIFA Soccer '96, nur komplett, für VB 1300 DM (Neupreis 1650 DM). Tel. 05141/908644

Verkaufe PS, 2 Pads, 6 Spiele (Resident Evil, Shoot 'em Up, Discworld,...) + 3 Demo CDs für 650 DM. Tel. 040/778269 (Sidi)

Achtung! Achtung! Probleme mit Resident Evil? Jetzt ist Schluß damit! Ich kopiere Euch Eure Memory Card für 5 DM in bar plus 3 DM Porto. Mit Jill und dem Raketenwerfer plus dem Spezialschlüssel. Pal-Version, damit schafft es jeder!

Verkaufe/tausche PS-Spiele. Habe z.B. Tekken 2, Crash B., FTB, Die Hard, Track & Field usw. Suche Sampras Tennis, Bubble Bobble, Baphomets Fluch, Tomb Raider usw. Verkaufe auch Nintendo 64, Mario + Umbau (jp) und diverse Zeitschriften. Tel. 02551/80842

Verkaufe: Thunderhawk 2, Shoot 'em Up, D, Road Rash, Time Commando, Defcon 5. Preis nach Verhandlungsbasis. Tel. 06349/5146, ab 20 Uhr

Verkaufe/suche: PlayStation-Spiele. Suche: F 1, Tekken 2, Die Hard Trilogy, nur Pal-Versionen. Verkaufe: Beat 'em Up, für 50 DM, 3D Shooter für 65 DM. Verkaufe außerdem Movelisten und Cheats für fast alle PlayStation-Spiele, z.B. für bekannte Beat 'em Ups. Habe immer Spiele zu verkaufen oder zu tauschen. Alle Spiele Pal und ohne Kratzer. Anrufen! Tel. 02721/941133

mehr power

mit game buster tm

für saturn™ oder playstation™

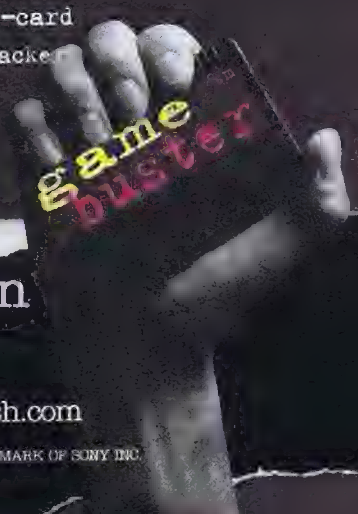
higher faster BIGGER punchharder liveforever skiplevels better more harder

game buster tm legt die power in deine hände

• länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen

R hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
h erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
scher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung
achcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
ne neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-



erhältlich in
gut sortierten computer- & video-fachgeschäften
t beim exklusiv-distributor: DATAFLASH
GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. WebsiteandEmailhttp://www.dataflash.com
ten DM 10

PLAY + SAT 3

Verk. PS-Spiele: RR, NHL F.O. und Tekken, nur zus. für 120 DM inkl. Versandkosten. Tel. 0771/4706 (Jens)

Tausche-kaufe-verkaufe Games für die PS. Biete zum Tausch oder Verkauf: Alien Trilogy, NHL Face Off, DD, Shoot 'em Up. Suche: Die Hard Trilogy, Tunnel B1, Crash Bandicoot und andere neue Games. Preise: 50-60 DM. Tel. 04841/5401, Mo-Do oder schreibt besser an: Sönke Meesenburg, Süderkoog 5, 25849 Pellworm

Verkaufe PS-Games: (kein Tausch möglich!) Lone Soldier 50 DM, Twisted Metal, Destruction Derby, Warhawk je 55 DM, Alien Trilogy, 3D-Shooter, Discworld, Total NBA, Descent, Magic Carpet, Impact Racing, Road Rash, Street Fighter Alpha, WC 3 je 60 DM, Track and Field, Resident Evil je 65 DM, Prügler 75 DM, alle Pal! NBA In the Zone (US) 60 DM, Return Fire (US) 70 DM, Silverload (US) 50 DM, Strategiespiel (US) 60 DM, Skeleton Warriors (US) 60 DM, NHL Face Off (US) 65 DM, Cyberwar (jp; 3 Discs) 60 DM, Toshinden 2 (jp) 60 DM, Final Match Tennis (jp) 50 DM, RRR (jp) 60 DM, Drift King (jp) 80 DM, Formel 1 (dt) 75 DM. Alle Sachen sind im Top Zustand mit Anleitung und Verpackung! Versand per Nachnahme + Porto! Tel. 09331/7630, Chris (bis 24 Uhr!). Schnell anrufen! (Suche günstiges N64 (US) mit oder ohne Spiel! Call now!)

Tausche: Alien Trilogy (US), Shellshock (DV), B.A. Toshinden 1/2 (dt) und Tekken. Suche Sim City 2000, RRR, Supersonic Racer, Destruction Derby, WipEout 2097, Fade to Black, Resident Evil 1/2 usw. Tel. 02643/940956

Verkaufe für PS: Fade to Black, Need for Speed und Wing Commander 3. Alle Spiele tip-top in Ordnung, mit Anleitung und Pakkung schon ab 40-50 DM. Ruft an: Tel. 02241/83460 (Björn). Außerdem Theme Park für 30 DM!!! 100%ig O.K.!!!

Verk. Sony PlayStation für 250 DM, 2. Pad, Linkkabel, Memory Card für je 25 DM, Lenkrad für 90 DM und 10 Spiele ab 30 DM (z.B. F1, DD 2, Andretti Racing), alles dt. mit Verpackung u. Anleitung. Tel. 034903/31510

Verkaufe oder tausche für PS: Gunner's Heaven, Toshinden 2, Ridge Racer 2, NBA In the Zone, Alien Trilogy, Formel 1, Thunderhawk 2, NBA Jam, Winning Eleven. Tausche auch gegen Saturn-Spiele. Tel. 0291/1798

Verkaufe/tausche PS-Spiele (Pal): Alien Trilogy, Thunderhawk 2, Starblade Alpha, Assault Riggs, Cybersled, Philosoma, Warhawk, Discworld, Kileak the Blood, Novastorm, bei Verkauf 50 DM, Tausch 1:1.

Suche A-Train, Need for Speed, Shellshock, Sim City, Track and Field, X-Com, Theme Park. Angebote an: Sascha Philipp, Memelstr. 15, 91555 Feuchtwangen

Verk. PS-Spiele: Defcon 5, Ridge Racer je 60 DM, NBA Jam T.E. 40 DM, Ridge Racer Revolution 70 DM. Suche Int. Track & Field im Tausch. Tel. 07552/7534

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Verkaufe u. kaufe Spiele für PS (Pal). Habe TH 2, Magic Carpet, Destruction Derby, WC III, FIFA '96, NBA Jam, WipEout und viele andere, ab 40 DM bis 70 DM. Nehme beinahe alles, was Ihr habt. Tel. 0201/580443 (Thomas)

Verkaufe für PlayStation (Pal): Resident Evil (45 DM), Johnny Bazookatone (30 DM), Starblade Alpha (30 DM), Komplettkauf: 100 DM. Ich bin unter der Nummer Tel. 02041/58620 zu erreichen. Tausche auch Starblade Alpha gegen F1. Ruft an! Außerdem verkaufe ich auch noch Alien Trilogy für 35 DM.

Verkaufe: Time Commando 70 DM, Die Hard Trilogy (US) 80 DM, WipEout 30 DM. Verkaufe auch eine defekte PlayStation für 80 DM. Postweg 100% zuverlässig. Alle Spiele O.K. Tel. 06045/1587, 17-21 Uhr erreichbar

Kaufe-tausche-verkaufe Playstation-Spiele. Habe z.B.: Tekken 2, Destruction Derby, WWF In Your House, Formel 1, Need for Speed, Davis Cup Tennis, Smash Court Tennis. Tel. 07581/5438

Tausche Ridge Racer, Warhawk, Air Combat, Discworld, Resident Evil, Alien Trilogy, Suche WipEout, Theme Park, Rayman, Sim City 2000, Parodius usw. Tel. 034296/41464, nur Fr und Sa ab 16 Uhr

Verkaufe/tausche/kaufe. Biete: Tekken, Raiden Project, Need for Speed, 2x Shoot 'em Up, Warhawk, FIFA Soccer '96. Suche: Formel 1, Die Hard Trilogy, Tekken 2, WipEout 2097, Sim City 2000, Tunnel B1. Preise ect. am besten telefonisch. Ruft doch an ab 18 Uhr in die Schweiz: Tel. 01/8030532, Oli verlangen.

SUPER NINTENDO

Verkaufe Super Nintendo mit 15 Spielen (z.B. Street Fighter 2 Turbo, Tazmania) für 750 DM. Tel. 04824/2571

Verkaufe SNES, 2 Controller, Action Replay Pro und 5 Spiele (SMW 2, SF II Turbo,...) für 350 DM (VB). Tel. 02303/51539

Verkaufe SNES mit 2 Pads folgenden Spielen: Yoshi's Island, FIFA Soccer (beide 93% Fun), DKC 1 (92%), Zelda 3, S. Street Fighter 2 (beide 90%), NBA Jam T.E. (89%), Earthworm Jim (87%), Theme Park (85%) und Mario Paint (mit Mouse). Alle Spiele sind dt., 100% O.K. und mit der Originalverpackung und Anleitung, nur komplett für schlappe 420 DM. Tel. 09344/1255 (Philipp)

Verkaufe: SNES, 13 Spiele (U.a.: Donkey Kong Country, NBA Live '96, NBA Jam, True Lies, FIFA I. Soccer, Bomberman, Super Mario Kart, Sim City), 1 Joypad, 2 Infrarot Joypads, Super Game Boy, Importadapter u. Mogelmodul (alles Pal und 100% O.K.) für nur VB 350 DM. Tel. 08167/1684 (Stefan)

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Verkaufe SNES-Spielesammlung: Front Mission (jp), Secret of Mana (US) je 70 DM, RRR (US) 60 DM, DKC (dt) MMX (US) je 50 DM, Pocky + Rocky (dt), Mario All-Stars (dt), Firemen (dt), Starwing (dt), Tiny Toon (dt) je 40 DM, Mario World 30 DM - alles komplett: ca: 500 DM VB (alles mit Verpakkung und Anleitung, guter Zustand), Tel. 08171/51649, 18 Uhr

Verkaufe 20 SNES-Spiele, z.B. Secret of Evermore, Asterix u. Obelix, Sim City. Preis nach Vereinbarung. Tel. 040/5263819, 18-21 Uhr (bei Chris)

Verk. SNES-Sp.: Super Metroid, Ghoul Patrol, X-Men, Beavis a. Butthead, T-2, Mikkey Mania, Jurassic Park u. Super Mario World für je 60 DM. Verkaufe auch True Lies, Actraiser 2 u. Pac Attack für je 100 DM und Starwing für 80 DM. Tausche auch gegen RPG-Spiele. Tel. 0641/24410, Matthias!

Suche Phant. 3-MD. Verk. SNES: M. Kart, Street Fighter II, Zombies, Donkey Kong, Soul Blazer, Mario World 2, Sandra's Adventure, Mario Paint, Cybernator, Adapter. GB: Solitaire, 4 in 1 Funpac, Gargoyles. Verk. NES mit 11 Spielen. Tel. 0341/6896714

Verkaufe SNES-Spiele: Super Metroid, Wing Commander, Busts Loose, 50 DM/Stck.; Rise Robots 30 DM, Starwing, F-Zero, Axelay, Vortex, Stargate, Plok, Super Ghouls, Crash Dummies, Super Castlevania 4, Blues Brothers 35 DM/Stck. Suche Pinocchio, Sportspiele f. SNES und Spiele für PlayStation. Tel. 02841/44125 (Werner)

Wahnsinn! DKC 2 60 DM, NHL '96 50 DM, Unirally, Streetracer, EWJ, Rock 'n' Roll Racing, je 30 DM, 2 Spiele zus. für 50 DM, Starwing, Sup. Tennis, S.M. Allstars, je 20 DM, alle 3 für 50 DM. Verk. auch viele Game Gear-Spiele. Tel. 03303/401224

Tausche/verk. über 20 Spiele, z.B. 7th Saga, Drakken, Final Fight II, Humans, Spindizzy, Seaquest, Dragon's Lair, Vortex, Phalanx, M. Jordan, Flashback, Hulk, Warlock, Operation Logic, Bomb, Shaqu Fu, Paws of Fury, Turtles V, Lost Vikings, Ser-Ad., Progr. Pad. Tel. 02501/58613

Suche SNES + Game Boy Spiele, auch ganze Sammlungen mit oder ohne Geräte. Tel./Fax 02331/688645

VERSCHIEDENES

Verkaufe Zeitschriften: Mega Fun 9/93 bis 3/96 und US Electronic Gaming July 1994/februar 1996. Tel. 04102/55271

Suche SNES-Spiel Joe u. Mac (Teil 1) und Air Jordan Jacke mit "23" auf dem Rücken (Gr. XL), Farbe rot/schwarz (nur gut erhalten). Ruft an! Tel. 04964/863, ab 19 Uhr.

Verkaufe Spiele zu je 50 DM: Primal Rage (PS), Prügelspiel (PS), X-Men (SAT), Sega Rally (SAT), Virtua Fighter 2 (SAT). Für 20 DM: Art of Fighting 2 (NG CD), King of Fighters '94 (NG CD), Porto + Verpackung + 5 DM. Tel. 07232/6238

Suche Spiele, Konsolen und Zubehör aller Systeme von Sony, Nintendo, Sega, Atari usw. Tel. 034903/31510

Verkaufe Zeitschriften: Mega Fun 9/93 bis 3/96 und US Electronic Gaming July 1994 bis Februar 1996. Tel. 04102/55271

Halt!!! Verkaufe, tausche, kaufe PS-Games. Tel. 035362/6735, ab 18 Uhr (Ralf)

Verkaufe PS-Games: (kein Tausch möglich!) Lone Soldier 50 DM, Twisted Metal, Destruction Derby, Warhawk je 55 DM, Alien Trilogy, 3D-Shooter, Discworld, Total NBA, Descent, Magic Carpet, Impact Racing, Road Rash, Street Fighter Alpha, WC 3 je 60 DM, Track and Field, Resident Evil je 65 DM, Prügler 75 DM, alle Pal! NBA In the Zone (US) 60 DM, Return Fire (US) 70 DM, Silverload (US) 50 DM, Strategiespiel (US) 60 DM, Skeleton Warriors (US) 60 DM, NHL Face Off (US) 65 DM, Cyberwar (jp; 3 Discs) 60 DM, Toshinden 2 (jp) 60 DM, Final Match Tennis (jp) 50 DM, RRR (jp) 60 DM, Drift King (jp) 80 DM, Formel 1 (dt) 75 DM. Alle Sachen sind im Top Zustand mit Anleitung und Verpackung! Versand per Nachnahme + Porto! Tel. 09331/7630, Chris (bis 24 Uhr!). Schnell anrufen! (Suche günstiges N64 (US) mit oder ohne Spiel! Call now!)

Meine Adresse:

____

____

____

An Redaktion Mega Fun
Stichwort Börse
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Meine derzeitigen drei Lieblingstitel:
(bitte auch das System angeben)

1. ________________
2. ________________
3. ________________

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

- ☐ Mega Drive
- ☐ Super Nintendo
- ☐ 3DO
- ☐ Neo Geo
- ☐ Jaguar
- ☐ PlayStation
- ☐ Saturn
- ☐ Master System/Game Gear
- ☐ Nintendo NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Verschiedenes

Anzeigentext (bitte in Druckbuchstaben)
(pro Kleinanzeige bitte 5,- DM in bar beilegen)

Meckerkasten

Wie findest Du folgende Rubriken? Wertung von 1 (Super) bis 6 (schlecht).

	Redaktioneller Teil	Layout
Software News	☐	☐
Scene	☐	☐
Previews	☐	☐
Spieletests	☐	☐
Helpline	☐	☐
Mega Mail	☐	☐
Shoshinkai-Special	☐	☐
Viper-Special	☐	☐
Titelseite	☐	☐
Editorial	☐	☐
Inside	☐	☐
Sony Gewinnspiel	☐	☐
Gesamtnote	☐	☐

MF 01/97

M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

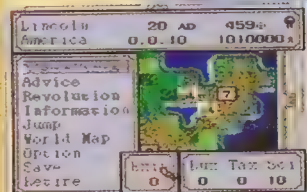
Sony Playstation Konsole	DV	379,95
NeGCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lomax	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Arc the Lad 2	JP	139,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Black Dawn	US	109,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blast Chamber	US	109,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Burning Road	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Cheesy	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby	DV	94,95
Destruction Derby 2	US	104,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
Dungeon Creator	JP	104,95
Earthworm Jim 2	DV	84,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Games 2	US	104,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	DV	84,95
Floating Runner	US	84,95
Fox Hunt	DV	89,95
Frank Thomas Big H. Baseb.l	DV	84,95
Goal Storm	DV	[illegible]
Gunship	DV	89,95
Horned Owl	US	114,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Kings Field	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Legacy of Kain	US	99,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Megatudo 2096	JP	139,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Game Day	DV	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off	DV	84,95
NHL Face Off 97	US	109,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Ogre Battle	DV	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Pandemonium	DV	Nov
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
Po'Ed	DV	89,95
Popolocrois	DV	129,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	84,95
Psychic Detective	DV	84,95
Psychic Force	JP	119,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Slam Scape	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	i.V.
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Spot goes to Hollywood	US	104,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiator	DV	Nov
Steel Harbinger	US	104,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	104,95
Strike Point	US	94,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
Tetris Plus	US	94,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	i.V.
Time Commando	DV	84,95
Titan Wars	DV	84,95
Tobal No. 1	US	104,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden Kids	JP	129,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Victory Boxing	DV	i.V.
Viewpoint	DV	49,95
Virtual Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	79,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3D Lemmings	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DV	64,95
Bases Loaded 96	US	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle A. Toshinden Remix	DV	94,95
Black Fire	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Creature Shock	US	114,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona Championship Ed.	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Digital Pinball 2	JP	109,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Gex	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hattrick Hero	JP	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrisser III	JP	109,95
Lunar - the Silver Star	JP	119,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mr. Bones	US	99,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	DV	84,95
Need for Speed	DV	89,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Nights, incl. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Ogre Battle	JP	114,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Rayman	DV	89,95
Riglord Saga 2	JP	124,95
Road Rash	DV	89,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	119,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	99,95
Sexy Parodius	JP	99,95
Shanghai: Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor II	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	109,95
Street Racer	DV	84,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Cop 2	DV	Dez
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtual Golf	DV	89,95
Virtual On	US	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipEout	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95
X-Men	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95



Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Front Mission	JP	79,95
Gunforce	DV	39,95
Hole in One Golf	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	89,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soul Blader	JP	39,95
Street Fighter Alpha 2	US	139,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris Attack	US	89,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Weapon Lord	DV	69,95
Worms	DV	99,95

MEGA DRIVE:

NHL 97	DV	109,95
Worms	DV	99,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. GAME

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Straße 64 33604 Bielefeld
Telefon; 05 21 / 6 42 34 Fax: 05 21 / 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

BITTE BEACHTEN !

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Desweiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir leider aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Ihr habt noch Lynx-Spiele? Her damit!!! Ruft an: 0351/4126758 (Peter), einfach alles anbieten, Mo-Fr ab 15 Uhr oder Sonntags (weitersagen!!!)

Verk. Saturn-Spiele (alle Pal) Dest. Derby 50 DM, Beat 'em Up 40 DM, Cyberia 40 DM, Daytona USA 40 DM, Toshinden 40 DM, Hang On '96 40 DM, Guardian Heroes 50 DM, V. Valley Golf 40 DM, Nights 70 DM (neu) absolut: High Velocity (US) 60 DM, Golden Axe (jp) 50 DM, V. Volleyball (jp) 40 DM, VB. Tel. 08679/3474 (Chris)

Hallo!!! Sucht Ihr günstige PlayStation oder SNES-Spiele, wie z.B. Kileak the Blood, Defcon 5, Theme Park, Actraiser, Syndicate, Goof Troop, Star Wars u.v.m., dann ruft an unter: Tel. 07161/37533

Kaufe SNES, Game Boy und Super Game Boy. Spiele für SNES (nur Pal, mit Verpakkung und Anleitung). Spiele für Game Boy und Nintendo mit Verpackung und Anleitung. Möglichst ganze Sammlungen und faire Preise. Tel. 03634/38495, Peter. Nur von 18.30-20 Uhr oder am Wochenende.

Verkaufe: Street Fighter 2 Turbo, Hulk, Seperation Anxfly, Super Mario World I, All-Stars, Battle Toads, Super Game Boy, Plok, Mario's Time Machine für Super Nintendo. NBA In the Zone I für PlayStation, Preis verhandelbar. Alles mögliche für den Game Boy. Fragt nach Danny. Tel. 02251/51201

Tausche, verkaufe. Games, SAT, MD, MCD, (u.a. A. in the Dark 2, Euro '96, SF Zero, VC + Gun, D. Derby) ständig Neuheiten. Verk. Tips, Cheats, Komplettlösungen, Moves zu Beat 'em Ups, Technik Tips und vieles mehr für alle Spiele & Systeme. Tel. 0341/4126144, ab 16 Uhr (Enrico)

Verkaufe + kaufe Spiele und Hardware für Turbo Duo/PC-Engine. Habe noch einige Automaten-Platinen abzugeben. Tel. 02374/850355 (ab 17 Uhr)

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Verk. SNES + viel Zubehör + 7 Spiele - VB. Verk. N64 + Mario 64 + Pilotwings 64 - VB. Verk. Destr. Derby (Pal), Air Combat (Pal), Shellshock (Pal), je 50 DM. Verk. CDi-Player (Photo, Spiele, Audio, Spielfilm), viel Zubehör, 7 Spiele + Demo. Tel. 03303/500156, ab 19 Uhr.

Verkaufe Sega Multi Mega, 1 Controller, Sonic Spinball für 300 DM sowie 3DO (Pal), 2 Controller + 7 Spiele für 350 DM. Tel. 09353/7127

Verk. Saturn-Spiele (alle Pal): Destr. Derby 50 DM, Beat 'em Up 40 DM, Cyberia 40 DM, Daytona USA 40 DM, Toshinden 40 DM, Hang On '96 40 DM, Guardian Heroes 50 DM, V. Vallley Golf 40 DM, Nights 70 DM (neu) absolut: High Velocity (US) 60 DM, Golden Axe (jp) 50 DM, V. Volleyball (jp) 40 DM, VB. Tel. 08679/3474 (Chris)

Suche für Mega CD: Ground Zero Texas, Double Switch. Für SNES: Samurai Showdown und andere Beat 'em Ups und suche Moves zu Beat 'em Ups. Zahle gut. Verlangt Alexander und Stanley. Tel. 03437/916095, ab 18 Uhr

Löse meine MD- und MCD-Sammlung auf. Viele Top Spiele für 30 DM. Habe auch günstige Spiele für 3DO, PS, Saturn, 32X, SNES und Game Gear. Verk. US-SNES mit Adapter und Spiel für nur 150 DM. Verk. jp. MD mit 50/60 Hz-Umbau und RGB-Kabel für 120 DM. Suche F1 für PS. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Suchen: JAG: Def + Tempest 2000, IS, Attack of the M. Penguins, Hover CD, Battle Morph, Ultra V. usw. PS: Worms, Return F., Toshinden 2, PO'ed, Space Hulk, Pete Sampras T., A.P. Soccer. Haben: JAG: Brain 13, F.f.L., Highlander u.v.m. PS: Ridge RR, Resident E. Tausche, verkaufe, kaufe. Tel. 07762/3646 (JAG); Tel. 07762/8910 (PS), ab 18 Uhr

Verkaufe PS-Spiele: Olympic Games, Ridge Racer Revolution, Theme Park + Total NBA '96. Tel. 05451/49634 (Karsten)

Verk./tausche NES mit 7 Spiele; /SNES mit 11 Spielen, z.B. SMW II; Mega Drive mit 10 Spielen, z.B. SSF II, Virtua Racing; Atari Jaguar mit 4 Spielen, z.B. Alien vs. Predator gegen Saturn mit Spielen oder PlayStation oder N64 mit Umbau dt/US oder jp. Tel. 09547/1024, bis 17 Uhr oder schreibt an: A. Densch, Schulstr. 9, 96179 Ebing

Verkaufe Gradius D.P. jp. (30 DM), Alien Trilogy US (50 DM), Exhumes (60 DM), Shellshock (40 DM), EWJ 2 US (50 DM), Skleeton Warriors (50 DM), Nights inkl. Analog-Pad (80 DM),... Tel. 04931/15648, Holger.

Verkaufe X-Men (jp) 50 DM. Suche SAT/PS-News: Fighting Vipers, Tekken 2, Nights, Formel 1, Crash Bandicoot, WipEout 2097, Worldwide Soccer '97 etc. Habe: Iron Storm, Resident Evil, Panzer Dragoon 2 etc. Suche Animes: Bubblegum Crisis, Oh! My Godess etc. Habe: Street Fighter etc. Tel. 02246/5735 (16-18 Uhr)

Verkaufe ca. 100 SNES und Mega Drive-Spiele, wie z.B. Phantasy Star IV, FF 3, DCK, PGA Tour Golf '96, B.o.F., Yoshi's Island, div. Sonic-Spiele, Sportspiele, Jump 'n Runs, Rollenspiele usw., von 20 DM-80 DM, je nach Art des Spiels. Suche auch im TauschPlayStation-Spiele und Zubehör. Ruft einfach mal an! Tel. 030/3418661. P.S.: Verkaufe auch 3DO-Spiele.

Verk. für Super Nintendo: Super Mario Kart u. Street Racer (beide Pal) für zusammen nur 58 DM! (inkl. Porto + NN). Tel. 0721/689689

Löse meine MD- und MCD-Sammlung auf. Viele Top Spiele für 30 DM. Habe auch günstige Spiele für 3DO, PS, Saturn, 32X, SNES und Game Gear. Verk. US-SNES mit Adapter und Spiel für nur 150 DM. Verk. jp. MD mit 50/60 Hz-Umbau und RGB-Kabel für 120 DM. Suche F1 für PS. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Inserentenverzeichnis

Suche Spiele, Joypad für Jaguar; Spiele, Joypad, Netzteil für Amiga CD 32; Spiele, Joypad für 3DO; 32X und Spiele; Neo Geo und Spiele; Neo Geo CD und Spiele; PC Engine. Angebote an: Marco Hennig, Overbeckstr. 24, 01139 Dresden

VK.: ca. 140 MD, 30 MCD, 20 SAT-Spiele!!! Multimega (mit voller Garantie), MCD II + 6 Spiele (mit Garantie)! Zubehör u.v.m.! Suche 3DO-FZ1, SAT (Pal), PS, Nomad, MCD 1, ARP 2 (MD)!!! VK.: Ant.-Adapter für MD + SNES, neu für 5 DM! Also anrufen & nachfragen! Bitte keine Händler!!! Tel./Fax 02421/770061

Verkaufe japanisches Nintendo 64, RGB-Umbau, Super Mario 64, Spannungswandler + Joypad für 650 DM! Verkaufe auch SNES-Spiele: Earthworm Jim, Super Mario All-Stars, beide 40 DM; Super Tennis, Super Mario World, Plok, Super Game Boy, alle 30 DM (ab Januar alle Spiele, Konsole + Donkey Kong 3 für 350 DM VB). Tel. 02551/5756

Verk. Saturn-Spiele (alle Pal) Dest. Derby 50 DM, Beat 'em Up 40 DM, Cyberia 40 DM, Daytona USA 40 DM, Toshinden 40 DM, Hang On '96 40 DM, Guardian Heroes 50 DM, V. Valley Golf 40 DM, Nights 70 DM (neu) absolut: High Velocity (US) 60 DM, Golden Axe (jp) 50 DM, V. Volleyball (jp) 40 DM, VB. Tel. 08679/3474 (Chris)

Tausche Worms, NHL Face Off, Fade to Black, Resident Evil, Ridge Racer Revolution, Road Rash, Formel 1! Verkaufe SNES-Spiele! Biete Movies! Schreibt an: Michael Schmidt, Paul-Taubadel-Str. 32, 02827 Görlitz, Tel. 03581/731102. Suche u.a. Soviet Strike!!!

Suche für PS (Pal) Neuheiten wie: WipEout 2097, DD 2, Pete S. Extr. Tennis, Transport Tycoon, SC 2000, Return Fire, A-Train, Top Gun,... und mehr. Tausche/verkaufe: Int. Track & Field, Destr. Derby, Alien Trilogy, The Need for Speed, Lone Soldier,... PS-Lenkrad + Pedal, Game Gear günstig mir Zubehör. Sat-Anlage gesucht, bis 200 DM. Tel. 02801/4071, bis 19 Uhr erreichbar (Nils)

Verkaufe SNES mit 2 Pads folgenden Spielen: Yoshi's Island, FIFA Soccer (beide 93% Fun), DKC 1 (92%), Zelda 3, S. Street Fighter 2 (beide 90%), NBA Jam T.E. (89%), Earthworm Jim (87%), Theme Park (85%) und Mario Paint (mit Mouse). Alle Spiele sind dt., 100% O.K. und mit der Originalverpackung und Anleitung, nur komplett für schlappe 420 DM. Tel. 09344/1255 (Philipp)

Next Generation Club Hamburg: Jedes Spiel bei uns bekommt Ihr für ca. 10 DM bis 20 DM billiger als anderswo (wegen Sammelbestellungen). Trotzdem erhaltet Ihr das Spiel nach ca. 3 Tagen. Kein Clubbeitrag!! Wo? Next Generation Club Hamburg, c/o Frank Lindermann, Ünner Brandheid 24, 21147 Hamburg, Tel. u. Fax 040/7961180

Verkaufe/suche: PlayStation-Spiele. Suche: F 1, Tekken 2, Die Hard Trilogy, nur Pal-Versionen. Verkaufe: Beat 'em Up, für 50 DM, 3D Shooter für 65 DM. Verkaufe außerdem Movelisten und Cheats für fast alle PlayStation-Spiele, z.B. für bekannte Beat 'em Ups. Habe immer Spiele zu verkaufen oder zu tauschen. Alle Spiele Pal und ohne Kratzer. Anrufen! Tel. 02721/941133

Tausche Ridge Racer, Warhawk, Air Combat, Discworld, Resident Evil, Alien Trilogy, Suche WipEout, Theme Park, Rayman, Sim City 2000, Parodius usw. Tel. 034296/41464, nur Fr und Sa ab 16 Uhr

SEGA MAGAZIN: Damit Du immer im Spiel bleibst!



100 % SEGA in SEGA MAGAZIN. Wir testen für Euch alle Spieleneuerscheinungen aller SEGA-Systeme.

In Ausgabe 01/97: schon jetzt werden die AM2-Beat´em Up-Sensation **Fighters Megamix**, der Model 3-Rennspielhammer **Super Car**, das David Perry-Werk **Wild Nine´s** und der Spielautomatenhit **Die Hard Arcade** enthüllt, welche allesamt erst im Frühjahr für Furore sorgen werden.

Außerdem: Umfangreiche Previews zu **Sonic 3D, Die Hard Trilogy** und **Mystaria 2** sowie spannende Tests zu **Command & Conquer, NHL Hockey ´97** und **Virtual On.** Nicht zu vergessen 32 Seiten Tips & Tricks mit Komplettlösungen zu allen Top-Spielen.

Der Preis? Über 100 Seiten für unschlagbare 5,80 DM.

COMPUTEC VERLAG — **Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.**

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN MEGA FUN

The Crow - City of Angels (PS)

Brandon Lee, der Held der cinematischen Vorlage ist zwar tot, doch im Kino und auf Konsole treibt der morbide Held weiterhin sein Unwesen. Herausgekommen ist ein Produkt, daß vor allem für Fans von Resident Evil hochinteressant sein dürfte. Wie bei Capcoms Grusel-Schocker bewegt Ihr Euch völlig frei durch ein dreidimensionales, gespenstisches Umfeld mit vielen Widersachern, wobei es hier allerdings mehr auf den gezielten Einsatz der Fäuste ankommt.





2Xtreme (PS)

Sonys wüstes Rennspiel mit allen hochaktuellen fahrbaren Untersätzen geht in die zweite Saison. Erweitert wird die Palette dabei durch ein Snow Board und viele neuen Strecken. Zusammen mit dem beliebten Split-Screen könnte ein neuer Hit entstanden sein.





Road Rage (PS)

Von der Spielhalle in den Heimbereich: Konamis futuristischer Flitzer soll Psygnosis WipEout das Fürchten lehren. Ob vier Strecken ausreichen, um auch ohne aufwendige Hydraulik zu faszinieren, lest Ihr in der kommenden Ausgabe.





Mega Fun **2/97** erscheint am
8. Jan. 1997

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25 0

Anschrift der Redaktion:
Redaktion Mega Fun
Pleicherschulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 15 51 8
Telefax 09 31 / 15 51 9

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft

Textkorrektur:
Uwe Kraft, Silke Schneider, Sandrie Souleiman,
Redaktion:
Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun:
Sonntag, den 5. Januar 97, 14 - 18 Uhr
Tel.: 09 31 / 15 51 8

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks/Fragen zu einzelnen Spielen beantwörten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Seite T&T 2)/auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter:
Georg Döller, Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Christoph Pütz, René Schneider, Gerd Sebök, Sandrie Souleiman

Layout:
Uwe Kraft, Silke Schneider, Gerd Sebök

Rendering des Mega Fun-Logos:
Binärdesign, Würzburg

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstr. 34, 90 451 Nürnberg

Telefax 09 11 / 64 27 86 0
Telefon 09 11 / 9 68 32-0

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 09 11 / 9 68 32-19
Wolfgang Menne 09 11 / 9 68 32-43

Disposition:
Tanja Kaiser 09 11 / 9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73–74, 47 058 Duisburg
Telefax 02 03 / 3 05 11 555
Telefon 02 03 / 3 05 11-11
Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03 / 3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03 / 3 05 11-554
Thomas Diel 02 03 / 3 05 11-552
Disposition:
Gisela Borsch 02 03 / 3 05 11-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:

Abonnement:
Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 62,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Fragen zum Abonnement: Tel. 09 11 / 53 25 179

Heftnachbestellungen (können nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar, erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden)
Bitte wenden Sie sich nur schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Manuskripte:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

ISSN 0946-6282
Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Binärdesign, CIC Interact., Electronic Arts, Galaxy, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Klaus Lönhoff, Microprose Nintendo, Nova, Sony Interact. Europe, Sega, Virgin, Warner Interact. Entertainm.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlages bei.

Kannst Du mit nur einer Hand 20.000 Leute zum Jubeln bringen?



BRANDNEUE 3-D-ENGINE



SPIELER-STÄRKE BASIEREND AUF AKTUELLEN NBA-STATISTIKEN!



JAMS, WIE DU SIE NOCH NIE GESEHEN HAST!

Für Shawn Kemp ist das reine Routine, für alle Normalsterblichen nur ein Traum. Bis jetzt... Denn nun beginnt die totale Basketball-Extase mit NBA JAM EXTREME. Jetzt pflügst Du übers Feld wie der Reign Man in Rage. Das ist brandheiße Basketball-Action im Schnellvorlauf. High Speed und High Performance für den absoluten Adrenalin-Kick.



Mit völlig neuer 3-D-Engine, neuester Motion Capture Technik und Polygon-gerenderten Superstars, die besser aussehen und sich freier bewegen als alles, was Du bisher gesehen hast. Alle NBA-Stars sehen nicht nur echt aus, sie spielen auch absolut real - mit allen Stärken und Schwächen nach jüngsten NBA-Statistiken.

Also, laß die Sohlen qualmen und denk dran: Viele Wege führen zum Korb!

Looks real. Feels real. Plays a whole lot better.





playstation™ sega saturn™ windows 95



Lomax

Die Darsteller











